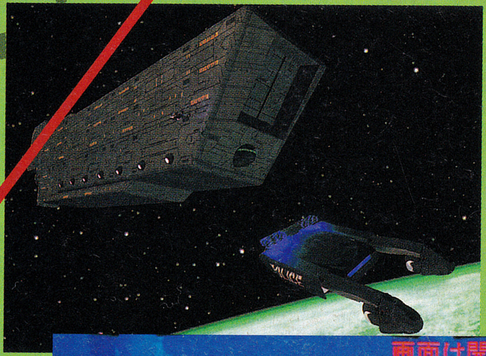
平成8年7月15日発行（毎月2回15日、30日発行）
第11巻第15号通巻第174号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



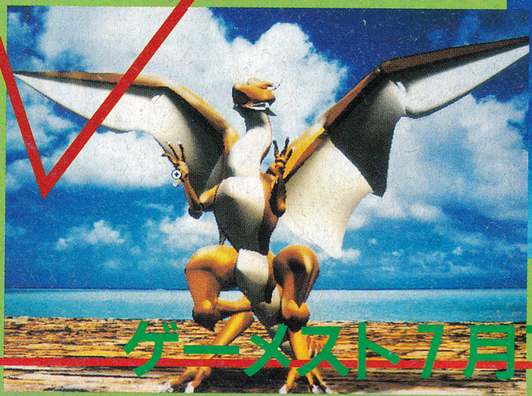


ゲームメーカー就職最前線'97

写真は専門学校の卒業制作です。





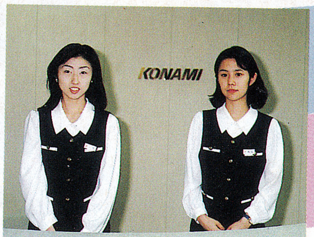


ゲーメスト7月15日号特別付録

明日のヒットゲームを作り出す！

コナミ開発者インタビュー

コナミコンピュータエンターテインメントジャパンとは、コナミ株式会社100%出資で４月１日設立された開発会社。コナミを代表する作品を作るため、小島監督率いる精鋭部隊も所属する。恵比寿ガーデンプレイスに事務所を置き開発環境は抜群の設備を備える。（アーケード商品も作っているような予感が）





（株）コナミコンピュータエンタテイメントジャパン開発部CGデザイナー　佐々木英樹さん

多摩美術大学を卒業し、今年４月に（株）コナミコンピュータエンタテイメントジャパンへ入社。大学在学中にCD-ROMの製作会社でアルバイトをした経験を生かし、開発者への道を進む。

ゲーム業界に入るための秘訣は？

編集部（以下　編）　佐々木さんは多摩美術大学のグラフィック科を卒業されて、ある程度の予備知識があっての入社だったんですよね。

佐々木さん（以下　佐）　僕は学生時代にCD－ROMの制作会社のアルバイトで、マッキントッシュとかを使ったりしていたんですよ。

でも、マックとかが使えないからといってそれがデメリットになると僕は思わないです。

就職活動には有利だったと思いますが、実際に職場に入ってしまえば、今までマックを使っていなかった人に技術的にすぐ追いつかれてしまう可能性もあるわけじゃないですか。そうした意味ではマックを使えるとか使えないとかいったことは、あまり関係なくなるっていう気がします。

編　今、ゲーム業界に就職したいと思っている方から見れば、佐々木さんは成功者に映るわけですが、何を打ち出してどんなことをアピールした結果、入社を勝ち得たのか、秘訣みたいなものをお伺いしたいのですが？

佐　僕の場合は単純に学生時代にやってきたことを、素直に面接官の方に話しただけなんです。自分がやりたいことっていうのがあって、それに向かって自分がなんらかの努力をしたら、目標は必ず実現するような気がします。

就職活動にしても同じで、特別なことじゃないと思います。就職のためのノウハウうんぬんとかいうよりも、自分が必要であると思うことをちゃんとやってきた人っていうのが、ちゃんと形になる。それだけじゃないか、という気がします。

学生のうちに経験を積んでおいたほうがいいの？

編　CD－ROMの制作会社でアルバイトをなさっていたそうですが、メーカー志望者は、こういった体験とかもしておいたほうがよいと感じられますか？

佐　うーんそうですね、こういったゲーム業界に入りたいっていうことだったら、それに近い環境に自分の身を置く。

学校にコンピュータなどがあるっていう環境ならそれはそれで構わないと思います。要は自分が必要だと思うことをやればいいんだと思います。

編　今現在CGデザイナーとして、ある程度責任を持たされてやれている企画などはありますか？

佐　あることはあります。でも、その企画自体が動き始めたばかりなんで、僕もこの先どうなるかわかりません。

編　最後に佐々木さんが今後やってみたい作品というのは、どんな物なのかっていうのも併せてお聞きしたいのですが。

佐　具体的には僕もわかっていないという部分もあるんですけど、コミュニケーションというものをもっとゲームの中にとりいれていったらいいのではという気がします。コンピュータと人ではなくて人と人の中間にコンピュータがあるという形をうまく利用すれば既存のゲームジャンルとはまったく別の物になってしまうかもしれないんですけど、新しい物が出来るんじゃないかなっていう気がします。

編　ありがとうございました。

開発部長から見た真に求められる開発者とは？

個性の中の協調性

編　開発部門の責任者でいらっしゃる吉岡部長から、開発者とはこうあるべきで、こういった人を求めたいんだという部分がありましたら、ぜひお伺いしたいのですが？

吉岡本部長（以下　吉）　うーん難しいですね（笑）。やっぱり個性ですね、あとは個性の中の協調性っていうんですかね。

ゲーム作りは１人でできるものではありませんから、やっぱりそれが大切だと思います。

編　採用する側という側面も吉岡部長にあると思うのですが、こういった形で志望される人は多いけど、そんなんじゃ困るんだよ、というような所はありますか？

吉　大きな勘違いがあると思います。

第一としては、さっきいった個性と協調性ということであって、物作りをすることって、映画の監督にたとえると、個性の主張は全然別の話であって、個性がないと物作りはできない、けれどもうまくまとめ上げないと現実の物にならない。という所ですね。そういった所の勘違いが時折ありますね。

それとゲームの業界っていうのは根本的にベンチャーですから、最近では安定を望んでくるという傾向がありますが、それはちょっと違うのではと思います。この会社に入ってしまえばそれで良しとする、そういう人も、ちょっと困りますね。またどんなゲームを作ってみたいですか？と聞くと「ときめき」みたいなゲームを作ってみたい。という、それはそれでいいんですけども、やっぱり自分の個性がないというか、スタンスがないというか、どうかなーと。

編　最後に、佐々木さんが今やっているプロジェクトというものに、開発者としてどのくらいの期間それに関わっていくのでしょうか？

吉　彼が今やっているのはコンシューマの企画なんですけど、普通だいたい１年間くらいで作っていくんですが、今回のプロジェクトに限っては、もう少し長くなると思います。彼らのやっているプロジェクトというのは、大作で、コナミとしても期待している作品ですから、２年間くらいかかると思います。

編　では、２年後に佐々木さんの名前をスタッフロールで見るときを楽しみにしています。



（株）コナミコンピュータエンタテイメントジャパン取締役開発部長
吉岡基行さん

コナミスポット KONAMI SPOT
7月号

NEW GAME ジェットウエーブ

体感ゲームの決定版！臨場感あふれる水上の浮遊感覚と独自の操作感を実現！全国のアミューズメントセンターに近日登場!!



PRIZE COLLECTION ときめきメモリアル

全国のアミューズメントセンターで爆発的人気!!クレーンゲーム用景品「ときめきメモリアルソーラー電卓」発売決定!!



EVENT

ATLANTA OLYMPIC GAMES
ハイパーオリンピック イン アトランタ

「世界記録をぬりかえろ!!」全国大会開催!

6月28日に発売されるプレイステーション用ゲームソフト「ハイパーオリンピック　イン　アトランタ」の全国大会が以下のスケジュールで行われるぞ！世界一のスポーツゲーマー目指して連打！連打！連打！

スケジュール

予選会

札　幌	JR札幌駅　東連絡通路	7月13日(土) 15：00〜17：00
仙　台	JR仙台駅　S-PAL	7月14日(日) 15：00〜17：00
広　島	アルパーク東広場	7月20日(土) 15：00〜17：00
大　阪	あいビジョン大阪	7月21日(日) 15：00〜17：00
高　松	宇多津ビブレ	7月22日(月) 15：00〜17：00
名古屋	久屋大通り駅前広場	7月23日(火) 15：00〜17：00
金　沢	ラブロ片町	7月25日(木) 15：00〜17：00
福　岡	JR博多駅コンコース内GIGAⅡ	7月27日(土) 15：00〜17：00
東　京	渋谷BEAMホール	8月3日(土) 13：00〜15：00

決勝大会

東　京	渋谷BEAMホール	8月3日(土) 15：00〜17：00

応募方法：ゲームソフト販売店で配布されるチラシに付いている専用応募ハガキもしくは官製ハガキに上記ソフト取扱店の捺印を受け、
住所・氏名・生年月日・性別・電話番号・職業または学年
・参加希望の地区（お一人様1地区まで）
・お手持ちのゲーム機種　　（例）プレイステーション
・お好きなゲームのジャンル　（例）シミュレーション
以上を必ずご記入の上、
〒107-91　東京都港区赤坂郵便局私書箱118号
コナミキャンペーンイベント「世界記録をぬりかえろ!!」
全国大会実施運営事務局行　までお送りください。
（申込多数の場合、抽選にて決定いたします）
（18歳未満の方は必ず保護者の署名・捺印が必要です）

応募期間：6月1日（土）〜7月1日（月）（当日消印有効）

大会に関するお問い合わせ先：実施運営事務局　TEL03−3588−0966
{受付時間（月）〜（金）10時〜18時／土・日・祝日除く}

金メダル：シドニーペア旅行＋賞金50万円＋コナミ発売予定PSソフト盛り沢山（目録）
銀メダル：長野ペア旅行＋賞金10万円＋コナミ発売予定PSソフト盛り沢山（目録）
銅メダル：旅行券5万円分＋コナミ発売予定PSソフト盛り沢山（目録）
※シドニーは2000年、長野は1998年のオリンピック開催予定地

ときめきメモリアル forever with you™ 恋愛シミュレーションゲーム



セガサターン版 96年7月19日発売!

コナミ人事部に聞く 採用される人材とは？

ゲームが好きなことが第一

編集部（以下　編） 早速なんですが、コナミさんでは、どういった人物を採用していきたいとお考えになっているのでしょうか？

加治井さん（以下　加） そうですね。まず第一にゲームが好き、もう少し広い意味では人を楽しませることに興味がある人ですね。そういったことに対する情熱があってこそ素晴らしいゲームが作れますから。

それと自分がどういったゲームを作っていきたいんだ、という具体性のあるビジョンを持っている人が望ましいですね。

また、ゲーム開発というのは、ほかの人と共同で創るものですから、コミュニケーション能力、協調性といったものは必要になります。

編 では、技術的な面ではどういった面を重視されますか？

加 コナミでは開発者については職種別の採用を行っており、ソフトエンジニア、ハードエンジニア、メカニカルエンジニア、デザイナー、サウンドクリエーターの5つの職種があります。ソフトエンジニアはC言語やアセンブラの知識、ハードエンジニア、メカニカルエンジニアにはそれぞれ回路設計、機構設計の知識、デザイナーには絵を描く能力、そしてサウンドクリエーターには当然のことながら作曲・編曲の能力が最低条件として必要となります。

編 やっぱりコナミさんへ就職したいと応募されてくる方々というのは、開発者を希望されて来る方が多いんでしょうか？

加 以前はやはり開発職の希望者が多かったのですが、アミューズメント業界の認知度が高まり、人気業界の1つになったこともあり、現在では営業職などの職種の希望者も非常に多いです。

編 なるほど、では差し支えない範囲で結構なのですが、毎年コナミさんには何人ぐらいの就職志望者が来て、また採用の割合などもお伺いしたいのですが。

加 実際に入社試験を受けるのが、だいたい5000名ぐらいで、資料請求だけですと毎年3万通くらいです。

採用の割合は開発が7割となっており、業務用、家庭用はだいたい半々の割合になっています。

配属はどうやって決める?

編 実際に、入社後の各部署への配属は、どういった形で決められるのでしょうか？

加 先程も申し上げましたように、開発職については職種別の採用を行っていますので、職種についてはエントリーの段階で決めていただきます。また、コナミは開発部門を法人として分離・独立させグループ経営ということで運営されていますので、グループ採用ということになります。

どこの会社及び部署に配属になるかは、応募者の方の希望業務と希望勤務地をもとに、選考の段階で技術的な能力、適性を見させていただき最終的に決定します。

技術的な適性というのは、業務用、家庭用で適性が異なるのですが、その特性と応募者の方のマッチングのことです。

編 では最後にコナミさんに就職を希望される方々にメッセージをお願いします。

加 ゲームの開発者は単なる技術者ではありません。ゲームはエンターテイメント性をもった作品ですから技術は当然必要ですが、それはあくまでもベースにすぎず、プラスアルファのもの、例えば、想像力などが必要となります。

そういった意味ではハードルは必ずしも低くはありませんが、コナミでは出来る限り多くの方に公平な機会を提供し、様々な才能に出会いたいと考えています。

編 ありがとうございました。



コナミ(株)人材開発室室長代理
加治井祐介さん

時は1996年、場所は蒲田…

I'MAXを訪ねて

アイマックスのえらい人に聞いてみたぞ

ここは東京西の果て、蒲田の地にそびえ立つ株式会社アイマックス。今日は人事のえらい人、大木さんにお話を聞くことができたぞ。

ゲーメスト（以下ゲ）…ではさっそくですが、アイマックスさんでは開発者としてどのような人材を求めていますか？

大木（以下大）…細かいことは開発の鈴木に聞いてもらうとして人事としては社会人として最低限度のところは見ますね。それは社会人としての一般常識や話の受け答えというところですね

ゲ…実際に開発希望でどのような人材が来るんですか？

大…今、実際合同セミナーなどで来年度の就職戦線がスタートしているんですが、そこに来る人、特に四大生は開発希望、中でも企画希望の人が多いですね。

けれども企画っていうのは、そんなに甘いものではありません。企画という仕事は開発の中でも一番難しくて、プログラミング、グラフィック、サウンドか、全部を知ってなくちゃだめなんですよ。その辺のことを説明すると半分は営業とか他の業種に折れて移っちゃいますね。

ゲ…ではアイマックスの特色はどんなところにありますか？

大…まずひとつは、小さいながらもアーケードゲームから家庭用ゲーム機、さらにはアミューズメント複合施設の運営まで、トータル的な戦略に基づいたアミューズメント企業です。現在のところ〝小さな巨人〟といったところじゃないですかネ（笑）。

つぎに、社風としては社員の絶対数が少ないということもあるのかも知れませんが、基本的に社員の意見が反映しやすい環境にあると思います。つまりは、上下の垣根があまりなく風通しがいい会社じゃないかなと思います。

ゲ…ゲーム業界で大切なことはどんなことでしょうか？

大…根底にはゲームが好きであるということ。後はやる気が大事ですね。けれども、あくまでビジネスでやっているということを考えなければダメですね。会社としては、作品を作っているのではなくて製品を作っているということです。

ゲ…開発者を新卒でとる場合どんな点に気をつけますか？

大…新卒で開発をとるとなると、やはりある程度の知識を持ってきてほしいですね。その点でゲーム系の学校を出た人というのは面接の時は、やりやすいですね。

ゲ…それでは最後にゲーム業界を目指している学生たちに一言お願いします。

大…実戦経験が大事です。ただ単にゲームに興味があるかというだけでやっていけるほど甘い世界ではありません。学生なら学生なりの経験、例えばゲームセンターでアルバイトしてみるとかとにかく経験をしてみることが大切ですね。



これぞアイマックス。黒光りするビルがイカス!



アイマックスのえらい人。大木さんが熱く語ってくれたぞ。

開発のえらい人に聞いてみたぞ

さて開発者インタビューのほうで質問に答えてくれたのは、アイマックスの社内開発チームといえる有限会社ビィトップの鈴木淳志氏。

ゲーメスト（以下ゲ）…この業界に入ったのはいつ頃なんですか？

鈴木（以下鈴）…今年で八年目です。実際この会社に入ったのは四年前なんですけどね。

ゲ…開発者に必要な条件はどのようなものがあげられますか？

鈴…汚いのはダメ（笑）。

自分の伝えたいことを伝えられない人間はダメですね。学校卒業してもゲームが好きだからって流されてくるような人もダメですね。

ゲ…では開発者に求められることは何ですか？

鈴…やる気と向上心、あとは技術力と才能。この中でも大事なのはやる気と向上心ですね。才能はあって当たり前ですから。

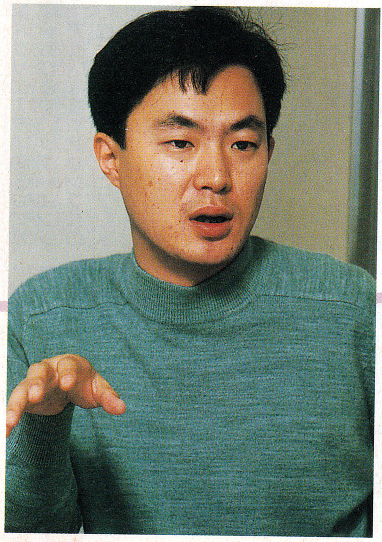
ゲ…あって当たり前ですか？

鈴…ええ。その上にやる気と向上心が必要なんですよ。技術力はあとからでも身につきますからね。

あとグラフィックデザイナーは第一条件として絵がうまくなくちゃダメというのがあります。あと自分なりの絵が描けているかというのも重要ですね。

ゲームでも今3Dが一分野として成り立ち始めていますから、構図とか造形とか三次元で勉強した人が伸びていくんじゃないですかね。

ゲ…鈴木さんは開発者であるとともに開発関係の人事も任されているそうですが、もし二〜三人の中から一人選ぶと



開発者のえらい人。鈴木さん。この日も忙しかったらしい。

したらどんな人間を選びますか？

鈴…もし選ぶとしたらやっぱり技術がある人よりもやる気とか根性のある人を選びたいですね。

実際、締め切り前とか何日か泊まり込みで作業をすることもありますから。プログラマーには特にその要素を期待しますね。

ゲ…鈴木さんはゲーム以外でなにか興味を引かれているものはありますか？

鈴…そうですね。これも先ほどの話に関連があるかもしれないんですが今、ハリウッドの映画って凄いですよね。全編CGで構成されているやつとか今話題じゃないですか。ああいったCGムービーがこれから伸びていくんじゃないかと思っています。その点でハリウッドの技術には注目しています。

ゲ…ゲームの専門学校に通うことはどう思われますか？

鈴…意識の持ち方として高校までとは違うんだということを考えてほしいです。高校までの授業というのは言うなれば義務的なものだったけれど専門学校でその考え方だと技術は身につかないと思います。のんべんだらりとやっているだけでは、ダメだぞといいたいですね。

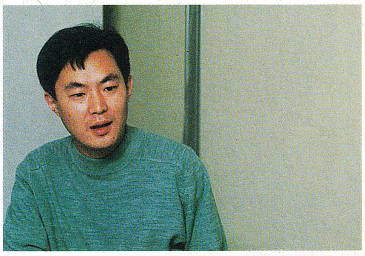
ゲ…それでは最後にゲーム業界を目指す人たちに一言お願いします。

鈴…個人的意見としては、ゲームが好きなだけじゃやってはいけません。ゲーム以外のコミュニケーション、これは例えば釣りとか映画とか何でもいいんですけど、いろいろなことにアンテナをのばしてください。あと、いわゆるマニア風な人はちょっと…。ちゃんと常識を持った人がいいですね（笑）。

ゲ…お忙しいところありがとうございました（実際この時期鈴木さんはサイバードールの開発真っ最中で相当忙しそうであった）。



ただ今、サイバードール開発中！7月発売予定だ。



「いわゆるそれ風はちょっと…」

WHAT IS アイマックス?

バリバリなアーケード野郎にとってアイマックスというメーカーはあまりなじみがないかもしれない。

なぜならアイマックスはどちらかというとコンシューマ寄りな会社といえるからだ。しかし、アーケードでも割と意外なところにアイマックスの名前があることを知っているだろうか？

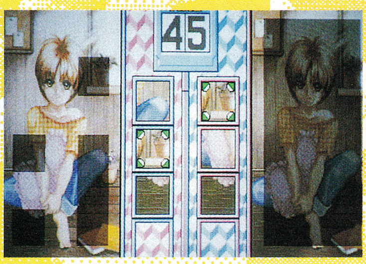
「ラズマタッズ」（人間価格鑑定機）というゲームも実はアイマックスの大型マシーン。ゲームセンターなどでプレイしたことがある人も多いんじゃないかな。

また今回のゲーメスト本誌でもニューゲームジャングルで「彼女が？に着替えたら」と「ジグソーパラダイス」を紹介していることからもわかるように、アーケードゲームにも力を入れていることがうかがえる。

ゲーメスト読者にしてみれば、「コンシューマなんて関係ないよ」ってな人も多いかもしれないが、「アイレム アーケード クラシックス」は注目に値するだろう。なんといっても「スパルタンX」、「ZIPPY RACE」、「10－YARD FIGHT」といった80年代に一世を風靡したゲームばかりが入っているお得ソフト。しぶい線をついてます。



アミューズメントパーク用か？パチンコゲームも開発してます。



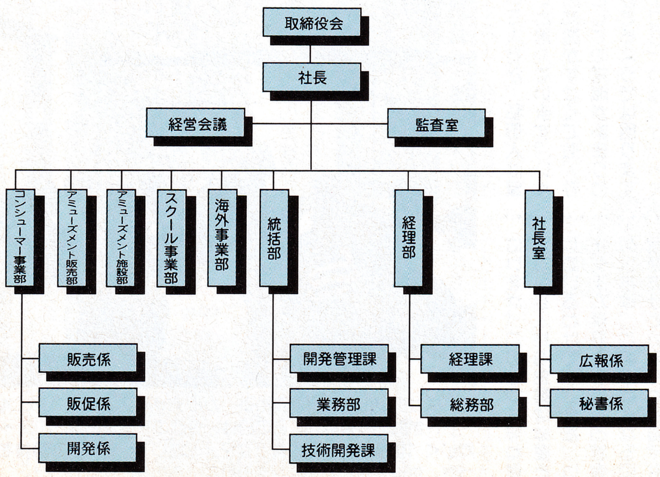
アーケード用ゲームもバッチリ出とります。

企業的な面を見てみると、アイマックスは新規事業として中国進出を果たしているという点に注目したい。主にアジア全域での経営活動をしているということだが、こういったワールドワイドな視点がこれからのメーカーには必要なのではないだろうか？

またこの付録でも特集しているが、アイマックスではゲームスクールも開校している。開校するに当たり、その授業内容や運営管理、宣伝、そしてトラブルや悩み相談といった学生管理まで、アイマックスアカデミーに関わるすべての業務を全面的におこなっているのだ。

これは、純粋に開発者育成を目指したものであり、ただ単に「ゲームをつくって売る」という業務だけではなく、ゲーム業界の未来を見据えているところに企業としての器の大きさがうかがえるのではないだろうか。

「君はどこに行きたい？」



企業が求める人材とは？

カルチャーブレーン田中社長インタビュー



コンシューマ用ソフト『飛龍の拳』『スーパーチャイニーズ』シリーズで、その人気を不動のものとしているカルチャーブレーン。ゲームメーカーという印象が強い同社だが、実際はゲームソフトの開発だけにとどまらず、貿易事業、建設事業、教育機関の設立など、あらゆる分野にチャレンジして、飛躍的成長を遂げている企業でもある。

今回は、カルチャーブレーンの社長として、またゲームクリエイターとして、さらにのちに紹介する「カルチャーブレーンコンピュータアート学院」の学院長として、と、実に多彩な顔を持っているカルチャーブレーンの代表・田中幸男氏にスポットを当て、いま大変な人気を集めているゲーム業界を目指す若者たちに対し、「企業が求める人材とは?」というテーマで、話をうかがってみることにした。



実になごやかな雰囲気で行われた、今回のインタビュー。

オールラウンドな企業を目指して

——今回『ゲームメーカー就職最前線』と題して、ゲーム業界の実情、およびゲーム業界に就職するために必要なことは何なのか、というのを中心に話を進めていきたいのですが、まずは、メーカーとしてのカルチャーブレーンの基本姿勢、基本理念からお聞かせいただけますか。

田中社長（以下田中） うちとしては、ゲーム開発だけにとどまらず、あらゆる分野に多角的に対応できる、オールラウンドな企業を目指しているんです。もちろん、ゲームの開発は今後も力を入れていきますし、その部分が当社の中核を成していることには間違いありませんが、これから21世紀に向けてマルチメディア時代に迅速に対応できる、オールラウンドな企業でありつづけたいというのがうちの基本理念ですね。

——ゲームの開発だけにとどまらず、さまざまな分野にトライしていきたいと。

田中 そうですね。物を作り出す作業面よりも、エンターテインメントを生み出すクリエイティブな部分に力を入れていきたいんですね。作業面は技術の進歩でどんどん簡略化されていきますが、クリエイティブな発想は機械からは生まれてきませんからね。当然、ここに人材を投資していく必要性がありますし、ここに多くの時間を費やしていきたいわけです。

企業が求める2つの要素

——社長が求める人材とは、どのような人材なのでしょうか?

田中 極端な話、ゲームメーカーだからといって、必ずしも専門知識を持っていなくてはいけないというわけではありません。もちろん持っているに越したことはないのですが、会社には開発だけに限らず、営業、広報など、ゲームに携わる職種はさまざまにあるわけですから。

それよりももっと肝心なのは、自分なりの個性をしっかり持ちつつも、社会人としての常識もキチッと兼ね備えたトータルバランスのある人間、そういう人材が、私個人は望ましいと思っています。いくら専門知識がすごくても、社会人としての常識があまりにも欠けてるようでは困りますしね。



併設の専門学校においても、企業並みの環境を提供している。

——たしかに、ゲームメーカーを目指す人たちが、一番陥りやすい部分がそこなんですよね。ゲームが異常に詳しかったり、コンピュータに扱い慣れているというだけで入社できるだろうと思ってしまう。しかし、それ以前の、社会人としてのマナー、常識、一般教養を身につけていくことの重要性に対する認識が甘いのではないか、と。ゲーム業界とて、一般の企業と同じことなんですよね。

田中 「社会人としての常識」「クリエイターとしての専門知識」。この2つが備わっていればいうことないんです。逆にいえば、この2つを兼ね備えている人材を企業は必要としているわけです。ただ、いまゲーム業界を志望する若者の大半は、この必要となる両輪が欠けているんですね。もちろん、この2つの要素が欠けているからといって就職できないわけではありません。しかし、本当に重要なことは、企業に採用されるために必要なテクニックではなく、企業に入ってから必要とされる能力を養うことなんですね。だから、どちらか一方が突出していても、それだけでは難しいんですよ。

——社長が専門学校を設立したのも、その両輪を成り立たせる人材を育成していきたいという狙いがあったのでしょうか?

田中 まさにその通りですね。現在のゲーム業界にとって、



ここは社長自ら学院長も務める、カルチャーブレーンコンピュータアート学院の授業風景。この日は、今回のインタビューのテーマと同じく「企業が求める人材とは？」と題して、社長自ら講義を行なった。生徒が皆、熱心に耳を傾けているのが印象的だった。

本物の人材を育てる教育機関として設立したわけです。ですから、単に専門知識だけを学ばせるのではなく、社会人として必要な人的資質の育成というのも、大きなテーマになっています。

大きな勘違いをしないように！

——では、カルチャーブレーンのような企業に求められる人材になるべく、いまから勉強しておいたほうがよいと思われることはありますか？

田中　そうですね。うちの専門学校に入学して勉強するのが一番だと思いますが（笑）、やっぱり大事なのは、企業というものに対する認識をちゃんと持っているかということにつきると思います。

——それは、ズバリ申しますと？

田中　つまり企業とは利益を追求している団体であるという基本原則です。ゲームを作るということで見た目は楽しそうに見えても、実際は多くのプレイヤーに満足してもらえるよう、常に高水準のソフトを提供していかなくていけないという使命を背負っているわけで、楽しい作業よりもむしろ苦しい作業のほうが多いくらいなんです。だから、利益を生み出すというのはそれぐらい大変なことだという認識をよく踏まえたうえで、就職に臨んでほしいですね。

——たしかにゲーム業界を志望する人たちに多く見られる傾向として、自分の好きなゲームを作れる仕事＝楽しそう、という単純な発想から、この仕事につきたいというのがあるんですよね。それは大きな勘違いであると…。



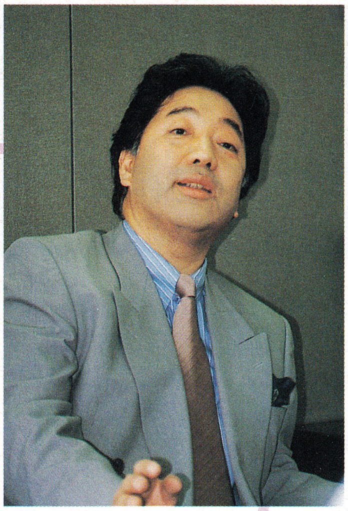
米国の人気ゲーム雑誌誌上において「ベスト・グラフィック・ゲーム・オブ・ジ・イヤー」を受賞したときのトロフィー。

田中　「ゲームをやるのが好き」と「ゲームを作るのが好き」とでは全然違うんです。ここを勘違いなされないようにしてもらいたい。そしてそれでもやっぱり自分はゲームメーカーを希望したいというのであれば、企業とは？社会人とは？まずはそういう基本的な部分から勉強して、そのうえで、自分なりの個性や才能を磨いて、企業が求める人材になるべく日々精進していくことが大切だと考えますね。

——なるほど、大変参考になりました。では最後に、読者の方にメッセージを一言お願いします。

田中　誰だって個々に素晴らしい能力や感性を持っているわけです。だから、あまり自分の理想ばかり追い求めず、広い視野であらゆる情報を捉え、幅広く開拓していく人間として、この業界で活躍していってほしいですね。

——本日はどうもありがとうございました。



田中　幸男

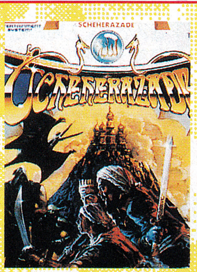
㈱カルチャーブレーン代表取締役。ゲームクリエイターとしても名高いことで知られている。『飛龍の拳』『スーパーチャイニーズ』等、シリーズ実売200万本の大ヒット作をはじめ、米国において『シェラザード』『超人ウルトラベースボール』の2年連続受賞等、国際的にも活躍しているマルチメディアクリエイターのパイオニア。

It'sカルチャーブレーン

大ヒットゲーム『飛龍の拳』登場！

1977年の会社設立以来、『飛龍の拳』『スーパーチャイニーズ』等の大ヒットで、ゲームソフトメーカーとしての人気を不動のものにしたカルチャーブレーン。20年にわたって広くプレイヤーに愛され続ける同社の、その軌跡をたどってみることにしよう。

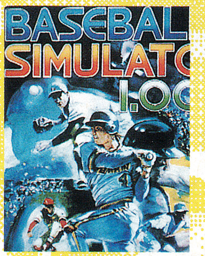
まず忘れてはならないのがなんといっても『飛龍の拳』。アーケード版では85年、コンシューマ版では87年に登場し、いずれも大人気。対戦格闘ゲームのルーツともいえる作品で、以後この『飛龍の拳』は、数々の続編が発売され、10年以上にわたってプレイヤーに広く愛されるシリーズになっている。また、同時期に発売された『スーパーチャイニーズ』も好評を博し、こちらもシリーズ化されている。



89年度、米国「ベスト・グラフィック～」受賞作品、『シェラザード』。

米国においても高い評価を獲得

カルチャーブレーンの勢いは国内だけにとどまらず、海外にも進出。89年、ファミコン用ソフト『シェラザード』が、アメリカでも大ヒット。向こうの人気ゲーム雑誌「GAME PLAYER'S GUIDE」において、ベスト・グラフィック・ゲーム・オブ・ジ・イヤーを受賞。さらに翌年発売された『超人ウルトラベースボール』も、ベスト・スポーツ・ゲーム・オブ・ジ・イヤーを受賞。国際的にも高い評価を獲得している。



90年度、米国「ベスト・スポーツ～」受賞作品、『超人ウルトラベースボール』。

これからはキミたちの番だ！

そして、いよいよ今年の夏、飛龍の拳シリーズの最新作として『バーチャル飛龍の拳』が発売される。ポリゴンをふんだんに採用したこのゲームは、新時代の対戦格闘ゲームとして大きな話題を呼ぶことは間違いないだろう。発売まで、あともうすぐだ！

21世紀まであとわずかに迫ったいま、これから10年、15年とさらに活況を増してくるゲーム業界において、その時代を担うべき人材は必要不可欠であるといってもよい。ゲームを通じて自分の夢を実現したい。ゲームを通じてプレイヤーに夢を提供する存在でありたい。

カルチャーブレーンはそんなキミたちをいつまでも応援しているぞ。



そして96年・夏、プレイステーションにて発売予定の『バーチャル飛龍の拳』。待ち遠しい！

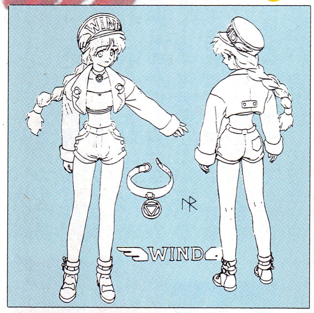
※なお、人事採用に関するお問い合わせは、
〒130　東京都墨田区大平2-5-7　㈱カルチャーブレーン
人事担当宛てまで　TEL　03-3829-0862

サイキックフォースができるまで

PSYCHIC FORCE

１本のゲームが完成するまで。その道のりは決して平坦ではない。実に大変な作業の繰り返しを経て、我々の手元に届けられるのだ。
ここでは、タイトーの人気格闘ゲーム「サイキックフォース」を例に、完成にいたるまでのプロセスを追ってみることにしよう。

ちなみにこの「サイキックフォース」の場合は、企画以前からすでにある程度固まっているアイデアがあったため、開発着手以前にプログラムのテストや企画面での練り込みができ、開発中に比較的苦労はなかったという。



キャラクターが超能力戦士ということもあってか、アニメ調のキャラを意識したデザインで進めていく。
ゲームの世界観を強く打ち出していくためにも、キャラクターの設定は極めて重要な作業なのだ。

※開発以前（3年前）に「サイキックファイアー」という仮タイトルで、すでに企画を出していた。このときすでにテストプログラムを作成しており、これを実現化する方向で話が始まる。

STEP 1・「サイキックフォース」製作スタート

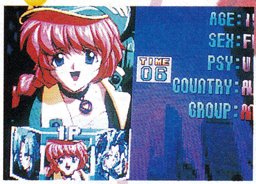
STEP 2・企画書、仕様書の提出


PSYCHIC FORCE
サイキック フォース
設定資料集
非売品

92年の「サイキックファイアー」の企画段階で、すでに超能力を使って空中を自在に動ける格闘ゲームというアイデアは固まっていた。このアイデアを具現化する方向で開発を進めていくと同時に、どのくらいの予算・期間がかかるのかも、この時点で決定する。

システムUP ／ キャラクターUP

STEP 3・開発着手



いよいよ、キャラクターモデリング作業、プログラム・サウンド作成と本格的な開発に着手。そしてゲームとして遊べるレベルまでくると、システム的な部分、キャラクター、サウンド等をチェック・評価し、何度も調整を繰り返します。

評価・調整 ― STEP 4

グラフィックUP ／ サウンドUP

STEP 5・ロケテスト開始



最終ロケテストでは、細かい部分での調整をはかるのが目的。見た目には完成版とあまり変わりないのだが、目に見えない部分でのこだわりを重視して、さらに良い作品に仕上げるべく調整を図る。
ちなみに最終ロケでは、サドンデス制はなかった。

完成・マスターUP（完成）



こうして、いよいよゲームが完成。といっても、これでも簡単に流れをまとめた程度で、実際はもっと細かい作業過程を経て、みんなの手元に届けられているんだ。

ゲーメスト

実録(風)ドキュメント

G-FILE

いままであまり世間に知られることのなかった開発者の実態が今明らかに!必読!

本日はゲーメスト編集部内でも、もっとも開発者と謁見していると思われるミスターMさんに話を聞く機会をもてたのでここに公開しよう。

司会…開発者というとゲーメストムックで開発者インタビューでは顔写真が載っていなかったり、名前もペンネームだったりとなかなか実像がつかめませんよね?

M…そうですね、まあ開発者というのは、いまだ裏方役みたいな捉え方もありますし。

司会…そこで今回はその未知のベールに包まれた開発者の実態がどのようなものであるか明らかにしたいと思っているんですよ。

M…ほほう。開発者の実態を明らかにしたい?

司会…そうなんですよ!

M…まあ一言でいってしまえば、開発者とは「ヒゲとサンダル」に集約されるといっても過言ではないだろう。

司会…「ヒゲとサンダル」ですか?それは一体どういう意味を含んでいるんですか?

M…つまり開発者の多くはヒゲをはやしており、サンダル愛好者が多いということだ。

司会…えっ!でもMさんが開発者に会うときというのはわりときちんとした機会が多いんですよね。そんな場でもやはりサンダルを履くんですか?

M…そんな物怖じしない態度というのが開発者にとっては必要なんじゃないんですかね。

司会…じゃあ開発者は「ヒゲとサンダル」で決まりですね。

M…それがそう一言で表されてしまうほど開発者というのは甘くないんですよ。

司会…えっ!それはどういうことですか、Mさん。

M…今いったのはあくまで開発者の中で企画と呼ばれる職種の人たちのこと。開発者といっても、プログラマー、グラフィックデザイナー、サウンドクリエイターなどとさまざまな職種が存在するんだよ。「ヒゲとサンダル」だけですべてを悟ったというのは甘いですね。



司会…すみませんでした。では一体そのほかの職種の人たちはどんな感じなんでしょうか?

M…まあ、サウンドクリエイターやグラフィックデザイナーは見た目、一般人っぽいね。女性が多いのもこの職種だね。プログラマーに関しては若い人間が多いといえるだろう。

司会…それだけですか?

M…それだけというと?

司会…それって特徴でも何でもないじゃないですか?もっとこう見た目になにかないんですか。

M…ない!!

司会…それでは本日は忙しい中ありがとうございました。

M…ちょっと待った!君は結論を急ぎすぎるようだな。まだまだ語るべきことは山ほどあるというのに。

司会…それじゃあ聞きましょうか?なにかほかにあるんですか?

M…いきなり態度がでかいじゃないか。まあ聞きなさい。

司会…はいはい。

M…企画をやっている人は割と面白い人が多いね。しゃべりにもセンスがあるというか、バイタリティがある感じがするね。ゲームっていうのは人を楽しませることが基本だからね、明るい人が多いのもわかる気がするだろう?

司会…それは納得できますね。

M…プログラマーは無口な人間が多いね。

司会…割と暗めな感じですか?

M…これがまたそういう訳でもなくて、自分の主張すべきところはきっちり主張してくるから、その一言で安易に片づけられないな。

司会…深いですね。開発者の世界って。

M…君にもやっと理解できたようだね。この道の奥深さが。

司会…そのほかになにかこう、開発者ならではという点はありますか?

M…そうだね。あといえることは開発者には関西人が多い、といえるんじゃないかな。

司会…関西人が多いと!

M…うん。多い多い。

司会…でもそれって当然なんじゃありません。ゲームメーカーって結構関西にあることが多いし、コナミとかSNKとかカプコンだって開発は大阪だし。

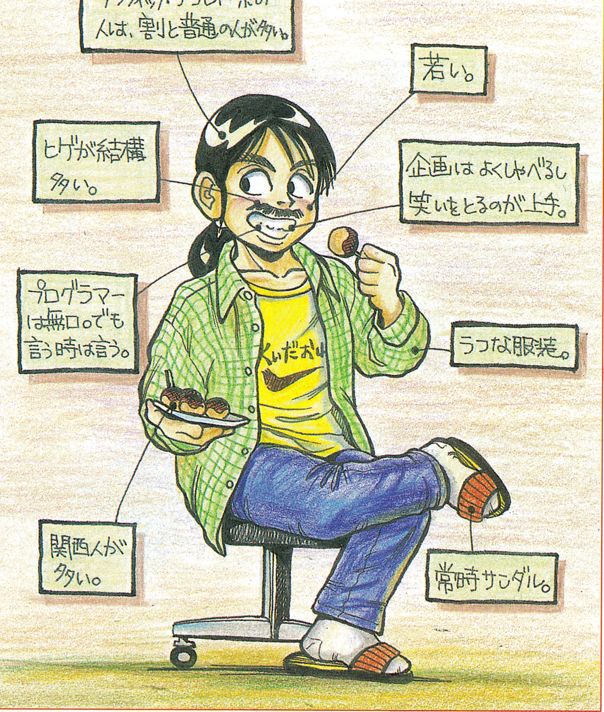
関西弁しゃべっているだけで関西人と決めつけてません?

M…そっそんなことないぞ。確かにみんな関西人のはずだ。いや関西人に違いない。関西人に決まっている。ということで私は仕事が忙しいから失礼させてもらうよ。じゃ!!

司会…最後にしっぽを出しましたね。まあそんなとこだと思っていましたが。

謎多き存在、開発者の秘密に少しは肉薄できたような気がするから、いいとしておきましょう。

開発者想像の図



もしかして一番重要？ ゲームメーカー採用計画リスト

毎年恒例となりつつあるゲームメーカー採用リスト。もちろん、君の目指すあのメーカーもバッチリ載ってるぜ。

会社名 電話番号 住所		株式会社エス・エヌ・ケイ 0120-216522 大阪府吹田市豊津町18-12	株式会社アトラス 03-3235-7801 東京都新宿区神楽坂4-8	株式会社アイマックス 03-3737-2221 東京都大田区西蒲田7-26-11 ツキムラビル西蒲田
本年度の採用実績（人数）	男女別（男／女／計）	56 ／ 13 ／ 69	7 ／ 2 ／ 9	1 ／ 1 ／ 2
	学歴別（大／専（短）／高）	55 ／ 14 ／ 0	8 ／ 1 ／ —	2 ／ — ／ —
	部門別（営業／開発／管理）	26 ／ 38 ／ 5	4 ／ 5 ／ —	— ／ — ／ 2
本年度の入社競争率		35倍	—	—
本年度の中途採用実績		—	—	約50名
本年度の初任給	大卒	196,000	190,000	190,000
	専（短）卒	177,000	177,000	170,000
	高卒	164,000	—	—
来年度の採用予定数（人数）	男女別（男／女／計）	— ／ — ／ 70	未定 ／ 未定 ／ 未定	— ／ — ／ 4～5名
	学歴別（大／専（短）／高）	— ／ — ／ —	未定 ／ 未定 ／ 未定	4～5名 ／ —
	部門別（営業／開発／管理）	— ／ — ／ —	未定 ／ 未定 ／ 未定	4～5名
資本金		21億5800万円	9億1980万円	4500万円
社員数（人数）	男女別（男／女／計）	739 ／ 224 ／ 963	116 ／ 39 ／ 155	51 ／ 19 ／ 70
入社試験の内容		総合職：面接、筆記、適性 専門職：作品選考、実技、適性、面接	書類選考・面接選考・適性・筆記	筆記試験、面接試験、適性検査、性格診断、書類選考
主な事業内容		各種アミューズメントマシン及びゲームソフトの企画・開発・製造・販売・リース・輸出 アミューズメントスペースの企画・開発・運営 知的財産権の使用許諾	家庭用・業務用ゲームソフトの開発・企画販売・輸出入。 アミューズメント機器の企画・開発・販売。 アミューズメント施設の企画・運営・FC事業	・家庭用ゲームソフト及び業務用ゲーム機の企画、開発、製造、販売 ・アミューズメント施設の運営 ・ゲームスクールの運営
一日の平均就業時間		7.75時間	7.5時間	7.5時間
主な福利厚生施設・制度		社会保険（健康・雇用・労災）エス・エヌ・ケイ健康保険組合、エス・エヌ・ケイ厚生年金基金 団体生命保険、社内融資制度、財形貯蓄制度、退職年金、通信教育補助、社員持株会、各種レクリエーション活動	各種社会保険、従業員持株会、厚生年金基金加入、団体保険加入、退職金制度、社員旅行 定期健康診断、各種団体生保地	健康保険組合保有施設の利用、社員旅行（年1回）、社員持株会制度、財形貯蓄制度、クラブ活動
年間休日		124日	125日	126日（96年）
人物選びのポイント		積極性、協調性、自主性が高い人及び当社とともに成長したいと思っている人	常に新しい挑戦を続け前進するアトラスに共鳴できる人材なら、出身分野やゲームの知識は必要としません	「遊び心」にポリシーを持っている人 人に夢を与えることに夢を見いだせる人 企業内起業家を目指している人 創造力豊かな人
備考		採用フリーダイヤル 0120-216522	応募者とのコミュニケーションは、下記アドレスのインターネットで対応させていただきます。 http：//www.mycom.co.jp/career/atlus/（10：00～17：00まで）	

株式会社彩京 **075-223-3618** 京都市中京区東堀川通御池下ル三坊堀川町55-1 大同ビル			**株式会社コンパイル** 広島市南区京橋町1-7 アスティ第一生命ビル			**コナミ株式会社** **03-3432-5523** 東京都港区虎ノ門4-3-1			**株式会社カプコン** **06-920-3603** 大阪府中央区内平野町3-1-3			**株式会社金子製作所** **0422-71-7811** 東京都三鷹市下連雀3-34-4 第2にのたかビル		
男女別			男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
2	1	3	56	9	65	75	19	94	13	2	15	8	5	13
学歴別			学歴別			学歴別			学歴別			学歴別		
大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高
1	2	0	45	19	1	73	15	6	10	5	0	3	8	2
部門別			部門別			部門別			部門別			部門別		
営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理
1	2	0	—	—	—	23	60	19	—	15	—	—	9	4
約30倍			平均17倍			54倍			72.3			—		
2名			—			83名			9名			—		
大卒			大卒			大卒			大卒			大卒		
216,000			193,490			214,490			200,000			195,000		
専（短）卒			専（短）卒			専（短）卒			専（短）卒			専（短）卒		
200,000			168,000			190,160			190,000			175,000		
高卒			高卒			高卒			高卒			高卒		
—			155,620			170,690			—			—		
男女別			男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
—	—	約10名	—	—	120	未定	未定	約200	—	—	30	—	—	未定
学歴別			学歴別			学歴別			学歴別			学歴別		
大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高
—	—	—	—	—	—	未定	未定	未定	—	—	—	—	—	—
部門別			部門別			部門別			部門別			部門別		
営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理
未定	約10名	未定	—	—	—	未定	未定	未定	—	30	—	—	—	—
2000万円			6000万円			83億9550万円			182億1000万円			4億8050万円		
男女別			男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
20	4	24	192	33	225	1160	413	1573	765	188	953	53	16	69
論作文、個人面接、自己作品　プログラマ：経験あるプログラムの概要説明書　デザイナー：デッサン及びカラー作品、サウンド：デモテープ			筆記試験、課題、面接			面接、適性検査、作品選考（デザイン、サウンド職）			面接、筆記、実技、作品提出			書類選考、適性審査（面接、筆記、実技）		
コンピュータゲームソフト、ハードの企画、開発、製造、販売及び輸出入			家庭用ゲーム機やゲームセンター及びパソコン用ゲームソフトの開発、販売 OAアプリケーション・ビジネスソフトの開発販売、自社キャラクター商品の開発、販売 ぷよまんの販売			業務用、家庭用アミューズメントソフトの開発 パチンコメーカー向け液晶表示ゲームの開発 アミューズメント施設の運営			家庭用、業務用のゲームソフトの企画、開発、販売、輸出入 業務用ゲーム機機の企画、開発、販売、賃貸、輸出入 アミューズメント施設の運営			コンピュータゲームの企画、開発、製造及び販売 アミューズメント施設の運営		
8時間			8時間			—			7.5時間			8時間		
各種社会保険、財形貯蓄、住宅手当、特別賞与、社員旅行、リフレッシュ休暇、各種リゾート施設			各種社会保険、報奨金制度、退職金制度、社員旅行、社員持ち株制度、独身寮、他			各種社会保険、厚生年金基金、社宅、独身寮 社員持株制度			各種社会保険、社員持ち株制度、財形貯蓄制度 社有保養所、研修所、リゾート施設法人会員 スポーツクラブ法人会員			各種社保完備 千葉、草津に保養所あり		
100日以上			124日			126日			120日			131日		
プログラマはC言語、アセンブラ等を熟知している人。デザイナーは、基本的なデザイン能力基礎力を備えていることが必須条件 各種とも、3次元CGの経験者優遇			マニュアルに頼らず、柔軟な発想で思考・行動できる人			目標をしっかり持ちそれを達成するための努力をしている方を求めます			ゲーム開発職に関しては専門的な知識以外に自分が面白いと思うことは実際に体験してみるというチャレンジ精神とつねにチームワークを考えて、目標を達成しようという姿勢のある方			豊かな感性、仕事に対する情熱と責任感、環境への適応能力		
彩京の基本理念は少数精鋭主義であり、開発スタッフ全員参加により企画を発案し、ゲーム製作を行っており、アイデアから演出まで個々の個性を十分に発揮していただけます。			まず、ハガキ等で当社宛に資料請求してください。			社員総数はグループ従業員総数です。			ハガキ等で資料請求願います。					

株式会社タイトー 03-3222-4897（採用） 東京都千代田区平河町2-5-3		
男女別		
男	女	計
8	11	19
学歴別		
大	専（短）	高
16	3	19
部門別		
営業	開発	管理
10	9	—
約400倍		
33名		
大卒		
196,180		
専（短）卒		
174,540		
高卒		
男女別		
男	女	計
未定	未定	未定
学歴別		
大	専（短）	高
未定	未定	未定
部門別		
営業	開発	管理
未定	未定	未定
64億円		
男女別		
男	女	計
—	—	—
筆記（一般常識）、専門筆記（開発者のみ）作品提出（開発者のみ）、面接（一次、二次、三次）		
アミューズメント施設の管理、運営。アミューズメント機器の開発、製造、販売、レンタル。オーディオビジュアル機器の開発、製造、販売、レンタル。コンシューマーソフトウェアプロダクトの開発、製造、販売。家庭用マルチメディア端末「X-55」の開発、製造、販売		
8時間		
健康保険組合、厚生年金基金、退職金、従業員持株制、財形貯蓄、住宅融資利子補給、定期健康診断、慶弔見舞金、各種団体保険、寮・社宅完備		
123日		
柔軟な感性と強い情熱を持った若者を求めます。全国転勤可能な方		

株式会社セタ 03-5711-7251 東京都大田区西蒲田7-35-1		
男女別		
男	女	計
学歴別		
大	専（短）	高
部門別		
営業	開発	管理
大卒		
専（短）卒		
高卒		
男女別		
男	女	計
学歴別		
大	専（短）	高
部門別		
営業	開発	管理
6億8725万円		
男女別		
男	女	計
54	12	66
書類及び作品で選考の上、面接		
カスタムIC開発。ゲームのハードウェア及びソフトウェア開発、販売。コンピュータネットワークの通信機器のハードウェア及びソフトウェア開発。医療機器開発		
9時間		
各種保険、退職金制度、社員寮、スポーツクラブ、社員持株制		
120日		
弊社では経験者のみの採用をおこなっておりますので、それなりに実績や実力が重視されます。仕事に対して前向きで、やる気のある人を希望しています		
基本的に新卒者の採用はおこなっておりません。給与は本人の経験、実力、希望を考慮の上決定しています。		

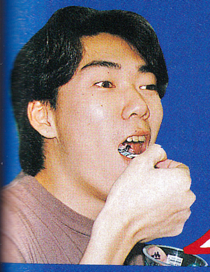
株式会社セガ・エンタープライゼス 03-5736-7100 東京都大田区羽田1-2-12		
男女別		
男	女	計
160	47	207
学歴別		
大	専（短）	高
172	28	8
部門別		
営業	開発	管理
136	71	営業に含む
—		
101名		
大卒		
196,000		
専（短）卒		
165,300		
高卒		
150,700		
男女別		
男	女	計
—	—	300
学歴別		
大	専（短）	高
—	—	—
部門別		
営業	開発	管理
100	200	営業に含む
—		
男女別		
男	女	計
3221	543	3764
面接、適性検査、書類選考など		
アミューズメントテーマパークなど、各種施設の開発、運営。業務用ゲーム機・家庭用ゲーム機双方の開発・販売。ハイテクトイなど玩具の開発、販売。通信あるいはパソコンなどへのソフト事業		
部門によって異なる（研究開発7:50など）		
自社、契約の保養所、各種クラブ活動、厚生年金、社員持ち株会、社員貸付金制度、独身寮、社会保険完備、エキスパート給制度		
125日		
「SEGA」で何をやりたいかという明確な夢を持った人物。また「これだけは人に負けない」という強み、オリジナリティを持った人物に期待します		
中途採用実績は昨年度のもの。また社員数は1996年3月のものです。		

サン電子株式会社 0587-55-2201 愛知県江南市古知野町朝日250		
男女別		
男	女	計
—	—	—
学歴別		
大	専（短）	高
—	—	—
部門別		
営業	開発	管理
—	—	—
—		
—		
大卒		
171,000～194,000		
専（短）卒		
—		
高卒		
—		
男女別		
男	女	計
—	—	19
学歴別		
大	専（短）	高
16	3	—
部門別		
営業	開発	管理
—	—	—
6億円		
男女別		
男	女	計
229	53	282
筆記試験（作文、適性検査、他）、面接		
コンピュータ・通信・ネットワーク・アミューズメント等の各分野におけるソフト・ハードの研究・企画・開発・設計・製造・販売		
8時間		
各種社会保険、独身寮、同好会、スポーツクラブ法人会員		
120日		
平均年齢が若い会社です（平均29歳）インターネットホームページ http://www.sun-denshi.co.jp/		

株式会社ザウルス 03-3222-1721 東京都千代田区紀尾井町3-8 第2紀尾井町ビル		
男女別		
男	女	計
3	3	6
学歴別		
大	専（短）	高
3	3	—
部門別		
営業	開発	管理
—	5	1
—		
9名		
大卒		
191,000		
専（短）卒		
171,500		
高卒		
—		
男女別		
男	女	計
		若干名
学歴別		
大	専（短）	高
		—
部門別		
営業	開発	管理
	若干名	
男女別		
男	女	計
40	14	54
作品審査、書類選考、筆記試験、面接		
ゲーム機用のソフトウェアの開発・製造・販売 情報システム・ネットワーク、関連事業		
7.5時間		
社会保険（健保・厚生・雇用・労災）、厚生年金基金、財形貯蓄制度、退職金制度、社員旅行、海外研修		
134日（勤続3年目社員）		
自分ならではの感性と想像力を育んできた人 明日の業界をになうべく情熱を持って自分を鍛錬してきた人。多くのユーザーを楽しませることに生き甲斐を感じる人 そんな方をお待ちしています		

ビデオシステム株式会社 京都市下京区中堂寺栗田町1番 京都サーチパークサイエンスセンタービル4号館7F			株式会社ビスコ 03-3554-0121 東京都豊島区要町3-12-12 大宏ビル2F			株式会社バンプレスト 0473-67-7100 千葉県松戸市松戸1230-1			株式会社ハドソン 03-3235-2807 東京都新宿区市谷田町3-1-1			テクモ株式会社 03-3222-7645(人事直通) 東京都千代田区九段北4-1-34		
男女別			男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
6	1	7	6	6	12	14	3	17	22	6	28	20	3	23
学歴別			学歴別			学歴別			学歴別			学歴別		
大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高
4	3	0	4	8	0	17	0	0	13	14	1	23	―	―
部門別			部門別			部門別			部門別			部門別		
営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理
0	5	2	1	11	―	2	11	4	4	24	0	7	12	4
―			12.4倍			142.9倍			約40倍			―		
3			3名			23			約50人			34		
大卒			大卒			大卒			大卒			大卒		
187,000			175,000			197,000			171,820			194,000		
専（短）卒			専（短）卒			専（短）卒			専（短）卒			専（短）卒		
183,000			167,000			―			155,650			―		
高卒			高卒			高卒			高卒			高卒		
179,000			―			―			148,720			―		
男女別			男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
―	―	若干名	―	―	若干名	―	―	5	約20名		約20名	45	15	60
学歴別			学歴別			学歴別			学歴別			学歴別		
大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高	大	専（短）	高
―	―	―	―	―	―	―	―	―	約20名			―	―	―
部門別			部門別			部門別			部門別			部門別		
営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理	営業	開発	管理
―	若干名	―	―	若干名	―	―	―	―	0	約20名	0	10	40	10
1000万円			1000万円			14億円			4000万円			34億5020万円		
男女別			男女別			男女別			男女別			男女別		
男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計	男	女	計
55	16	71	―	―	―	139	51	190	328	110	438	179	31	210
書類審査（作品を含む） 面接			面接、実技、作品提出			書類選考、面接、作文			筆記試験（一般、専門） 面接（一次、二次、三次）			筆記試験・面接		
コンピュータゲームソフトの開発、製造、販売、及び輸出入			業務用・家庭用ビデオゲームソフトの企画・開発・販売 アミューズメント機器の企画 ゲームコーナーの経営			アミューズメントゲーム機器、遊園機器、家庭用ゲームソフト、景品用ぬいぐるみ等の企画、開発、販売 アミューズメントスペースの企画、開発、運営 コンピュータグラフィックスでの映像制作			コンピュータソフトウェア開発、販売（ゲームほか） 各種コンピュータ機器の製作販売 各種イベント企画、運営 各種出版物の制作、販売 無線機器の販売			家庭用ゲームソフトの企画開発・販売・輸出入 アミューズメント機器及びソフトの企画開発・販売・輸出入 アミューズメント施設の企画・運営・管理		
7時間45分			8時45分			7.5時間			7.5時間			7.5時間		
各種社会保険、退職金制度、財形貯蓄制度			各種保険・社宅			保養所、社員旅行、各種社会保険制度、厚生年金基金加入、団体保険加入、表彰制度、社員割引制度、退職金制度、ほか			健康保険、厚生年金、労働（雇用、労災）保険 団体生命保険、（退職金制度）、エグザス法人会員、アルファトマム法人会員、社員旅行、昼食費補助、スポーツクラブジップ法人会員			退職年金、従業員持株会、財形貯蓄、独身寮、社宅、保養所、社内貸付制度		
123日			123日			125日			112日			118日		
知識、技術の習得に貪欲な方。自分自身の内側からエネルギーを生み出せる方			やる気のある人・一芸に秀でた人			自ら考え、自ら実行（有言実行）できる方 語学（英・中国語）、パソコンに自信のある方			誠実でかつクリエイティブなセンスを持ち「0を1にする」発想ができ、遊び心のある人材を求めています			独創性のある人 個性豊かな人 積極性、プラス指向な人 リーダーシップのある人		
									札幌本社　011-841-4622 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 初任給は札幌本社の場合で、他地区は異なる					

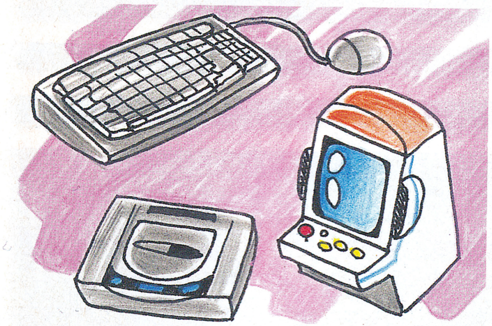
ゲーム業界就職最前線'97特別企画　専門学校&専門学校生に聞きました



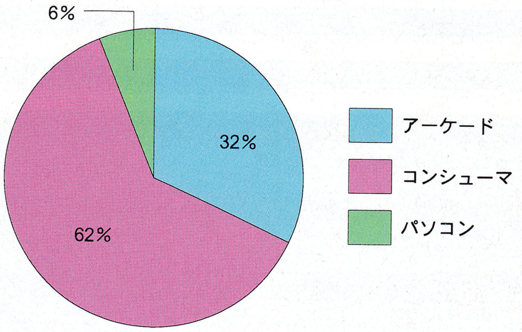
ゲーム専門学校ってどんな感じ？

本誌がゲーム業界就職最前線を作るにあたって、各ゲーム専門学校の人たちに各種アンケートをお願いしたぞ！これからゲーム専門学校に入学しようと思っている人は参考にでもしてみてね。

ゲーム専門学生編

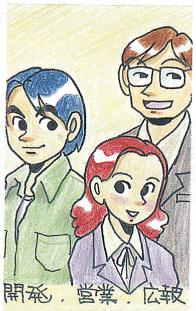


●希望する業種はどこ？(%)

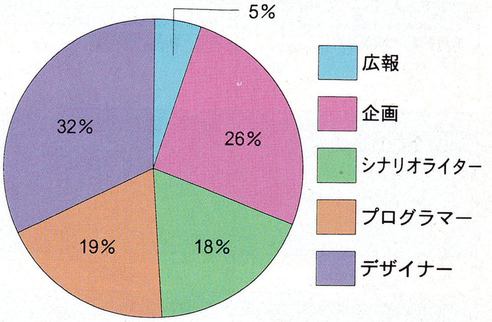


●専門学校に入学してどんな利点がありましたか？

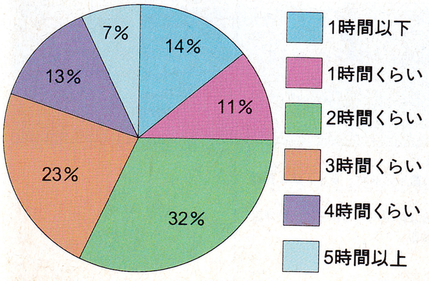
○大学へ行くよりも早く社会に出られる。
○デザインのことを色々学べた。
○業界の情報が入る。就職に色々と有利。
○業界にコネクションができた。
○プロに指導を受けることができたので自信がついた。
○同じ夢を持った仲間に出会えた。
○独学では学ぶのがつらいようなことも学べた。
○C言語やプログラムについての知識が身に付いた。
○ゲームのことだけでなく、マーケットや業界についての深い知識が身に付いた。
○ゲーム製作についてのノウハウを学べた。



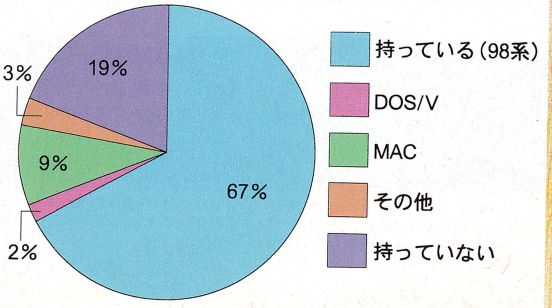
●では希望する業種は？(%)

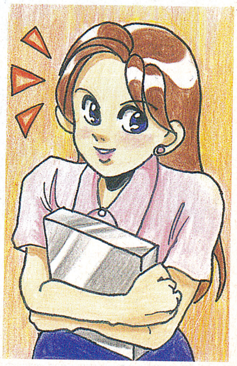


●プライベートでゲームに関わっている時間はどのくらいですか？(%)



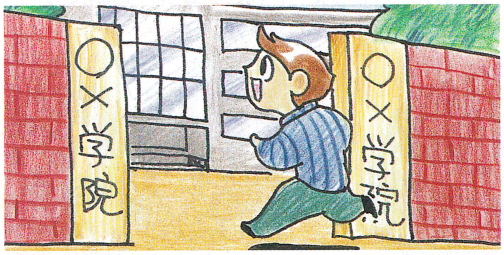
●自分でパソコンは持っていますか？(%)



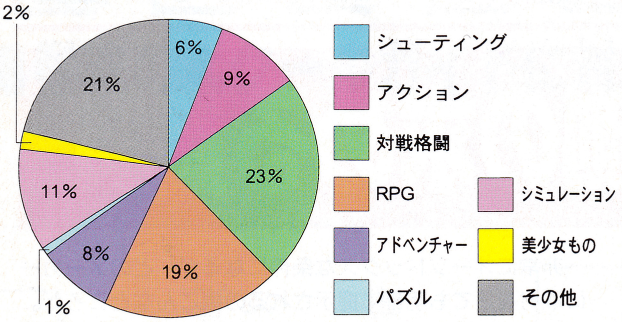


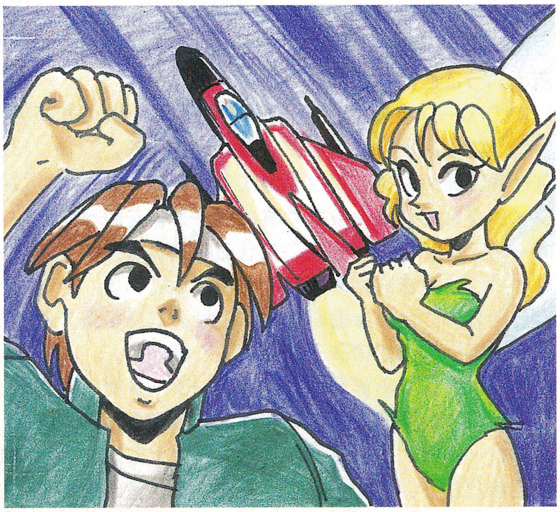
●現在の学校を選んだ基準は？

- ○設備が充実していたから。
- ○講師に現役のゲームデザイナーがいるから。
- ○雑誌に載っているのを見て気に入ったから。
- ○授業の内容が自分の納得いくものだったから。
- ○１日体験入学でいい感触がつかめたから。
- ○１クラスあたりの人数が多すぎないので、１人１人ちゃんと教えてもらえると思ったから。
- ○ゲーム業界への就職率が高かったから。
- ○プログラム以外のカリキュラムも充実していたから。
- ○学費が安かったから。
- ○シナリオとかプログラムとか、自分のやりたいカリキュラムに科がわかれていたから。



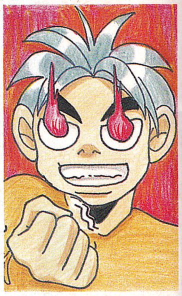
●自分が作ってみたいゲームはどんなジャンルのゲームですか？(%)





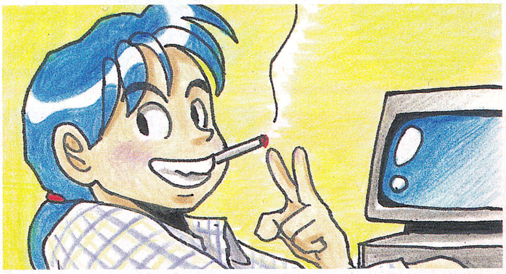
●ゲーム業界志望の動機は何ですか？

- ○ゲームというメディアが色々な意味で面白いと思ったから。
- ○自分でゲームを作ってみたかったから。
- ○自分の作ったゲームをいろんな人に遊んでもらいたかったから。
- ○趣味と実益を兼ねるため。
- ○学歴がなくても実力次第で成り上がれるから。
- ○小さい頃からのあこがれだったから。
- ○ゲーム製作に関わりたかったから。
- ○自分が遊んで楽しかったゲームを見て、自分もこーゆーのが作れたらいいなと思ったから。
- ○子供に夢を与えられるゲームを作りたかったから。
- ○ゲームの中の生き生きとしたキャラクターを見て、キャラクターデザインをやってみたくなったから。
- ○作ったものが完成したときの感動を味わいたかったから。
- ○クリエイティブな職業につきたかったから。

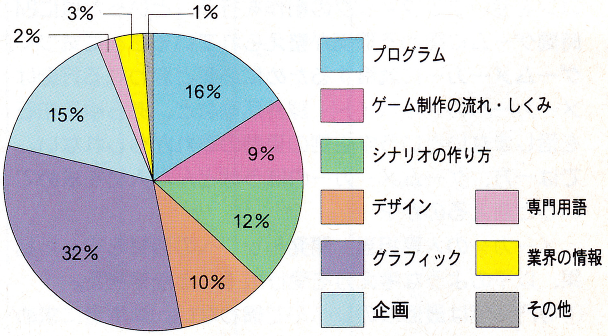


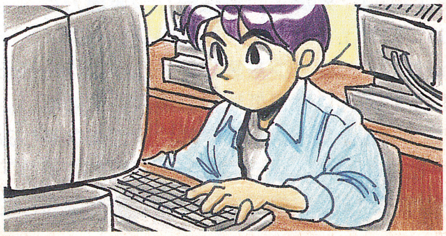
●あこがれのゲーム業界人はだれですか？

○堀井雄二　○TADA　○小島秀夫　○広井王子
○金子一馬　○伊藤賢治　○橋本名人　○吉田明彦
○古川智昭　○白井影二　○森気楼　○中村光一
○MTJ　○鈴木　裕　○高橋名人　○宮本　茂
○木村明広　○青井大地　○古代裕三



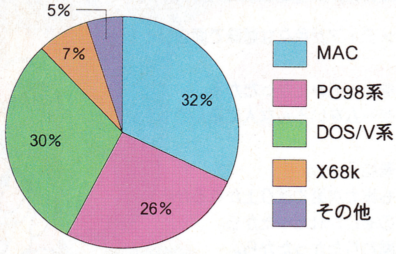
●学べてよかったと思う授業はなんですか？(%)

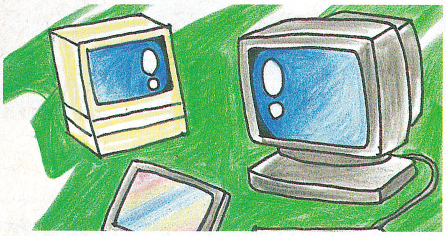




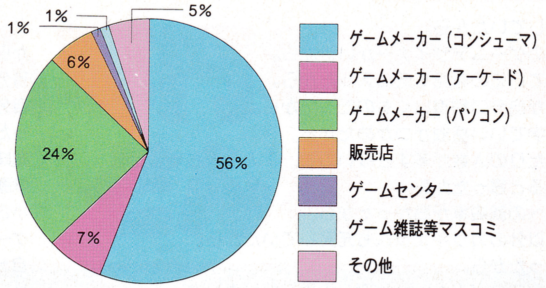
専門学校編

●授業で使用するハードはなにを使っていますか？(%)

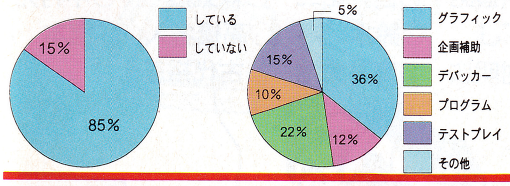




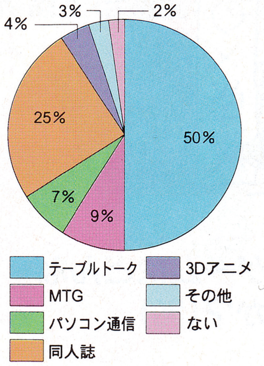
●卒業生のゲームメーカーへの就職状況はどんなものでしょうか？(%)



●学校単位でゲームメーカー等へのアルバイトの紹介はしていますか？また、どんな職種ですか？(%)



●学校内でサークル等がありましたら、代表的なサークルなどありますか？また、ある場合どんなサークルがありますか？





総論・メーカー側の求める資質

専門学校生の生活スタイルをアンケートで見てみると、プライベートの時間もコンシューマゲームに触れ、パソコンを使いグラフィックの創作を行う、といった風に24時間ゲームに関わる環境が整えられていることに気づく。ゲームメーカーに就職するために必要と思われる行動はメーカーへのアルバイト・課外活動など、あらゆる布石を惜しまないという学生側の姿勢の表れかもしれない。では一方、ゲームメーカーのほうはどんな人材を求めていると言えるのか？

メーカーの人事担当・開発トップへの取材を行った結果、以下のような考え方を受け取ることができた。

①専門知識は最低限のレベルで構わない。採用者に求めたいのは、知識より個性際立つ表現力だ。

②プロジェクト・チーム内のブレーンストーミングやプレゼンテーションを経てゲームが制作される以上、そこに加わる人には最低限の協調性も求めたい。

③ゲームというメディアでさまざまな楽しみをプレイヤーに提供できるように、ゲーム以外の遊び・娯楽に興味を持ち、新しい商品価値を持つ物を創造してほしい。

非常にオーソドックスな条件になるが、どのメーカーに取材をしても明確に提示されるのはこんなところだ。この条件を額面どおり受け取れば、専門知識を最低限身につけ個性あふれる表現力と、社会人としての常識を持ち合わせていれば、どんなメーカーにもアプローチは可能ということになる。

次のページからはゲーム製作に携わるための知識を得られる学校をピックアップし紹介している。プログラムなど専門技術を身につける事に焦点を絞った学校、グラフィックなど表現力を磨く事にポイントを絞った学校、オールマイティに仕事をこなせる開発者を養成する学校など、さまざまな性質の学校を紹介している。そこから自分の志向に合った進路が見い出せるなら、是非ともゲーム業界へのアプローチを開始してほしい。

ゲーメストは創作意欲旺盛なアーケードゲームジャンルに根ざした雑誌。新しいゲームを製作しうる人材を、メーカー同様、ひょっとしたらそれ以上に求めて止まない立場だから、この企画から１人でもゲーム業界に新しいものを生み出す人が現れる事を期待したい。

郵便はがき

151-00

料金受取人払

代々木局承認

1073

差出有効期間
平成９年６月
14日まで

■切手不要

東京都渋谷区代々木
1-20-3-GM-6

代々木アニメーション学院 行

住所	〒 都道府県		
氏名	フリガナ	TEL ( )	
学校名・又は職業		年齢 才	性別 男・女
本学院志望学科	校	科	平成 年度入学希望

（✂キリトリ）

資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに対応しています■

郵便はがき

170-□□

恐れ入りますが、50円切手をお貼りください。

東京都豊島区北大塚
3丁目32番地4号

デジタルエンタテインメントアカデミー 行
（旧エニックスゲームスクール）

フリガナ 住所	〒 TEL. ( )	
フリガナ 氏名		男・女 年齢 歳
学校名または職業		学科 年

（✂キリトリ）

YAG

21世紀のびっくりエーター教育

代々木アニメーション学院

社団法人 日本映画テレビ技術協会員・財団法人 日本視聴覚教育協会員・社団法人 日本漫画家協会員

入学案内書セット請求・無料体験入学・説明会申込ハガキ

下記アンケートにご記入ください。（該当する項目に○印をおつけください。）

Q1. 体験入学を希望しますか？

a．はい

〈希望校〉 〈参加日〉 〈希望科〉

東京校・大阪校・名古屋校・福岡校・仙台校 ひがし校・札幌校・広島校・大宮校 （平成　年　月　日）（　　　）科

b．いいえ

Q2. 学院説明会を希望しますか？

a．はい　　b．いいえ

Q3. 当学院を何で知りましたか？

a．雑誌（　　）　b．新聞（　　）　c．テレビ　d．先生

e．知人・友人　f．今回初めて知った　g．その他（　　）

Q4. あなたは本学院のどのコースに関心を持ちましたか？

a．アニメーター科　b．デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科

c．CGアニメ・ゲーム科　d．マルチメディア・クリエーター科

e．アニメ制作科　f．BGデザイナー（背景美術）科

g．アニメAVオペレーター科　h．マンガ・コミックプロ養成科

i．声優タレント科　j．ビジュアル・イラスト科　k．SFX特撮科

l．ジュニア・ノベルズ科　m．ミュージックアーティスト科

n．ミュージックビジネス科

Q5. どちらへの入学を希望しますか？

a．東京校　b．大阪校　c．名古屋校　d．福岡校　e．仙台校

f．ひがし校　g．札幌校　h．広島校　i．大宮校

Q6. アニメ・映画界、コミック・劇画・出版界もしくは声優・音楽界で、あなたが今一番尊敬する人をあげてください。

（　　　　　　　　　　）

Q7. その他、ご意見・ご質問、ご希望があればお書き下さい。

（　　　　　　　　　　）

※ご協力ありがとうございました。入学案内書をお送りします。

（✂キリトリ）

資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに対応しています■

資料請求はがき・アンケートにお答えください

1.進路の優先順に番号をつけてください。

[ ]大学　[ ]短大　[ ]専門学校　[ ]就職　[ ]その他（　　）

2.目指している職業に○をつけてください。

シナリオライター・プログラマー・グラフィックデザイナー・ミュージックコンポーザー・プロデューサー・マーケティング・ディレクター・プランナー・その他（　　）

3.知りたい項目の優先順に番号をつけてください。

[ ]教育内容　[ ]就職先　[ ]学費　[ ]機材・設備　[ ]教師陣

[ ]交通・立地条件　[ ]その他（　　）

4.希望コースに○をつけてください。

プログラムエキスパートコース・グラフィックデザインコース・ミュージックコンポーズコース

5.学校説明会に参加したい方は、希望箇所に○をつけてください。

東京会場　14：00〜16：00			
	6月22日（土）		7月20日（土）
	8月6日（火）		8月27日（火）
地区会場　14：00〜16：00			
	水戸・7月22日（月）		高崎・7月31日（水）
	新潟・8月1日（木）		長野・8月2日（金）
	静岡・8月7日（水）		名古屋・8月8日（木）
	大阪・8月9日（金）		広島・8月21日（水）
	福岡・8月22日（木）		鹿児島・8月23日（金）
	盛岡・8月28日（水）		福島・8月29日（木）
	札幌・8月30日（金）		

（✂キリトリ）

資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに対応しています■

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

7976

差出有効期間
平成10年 6月
14日まで

●切手不要

101-00

103

東京都千代田区

神田駿河台2-11

学校法人 専門学校 東京デザイナー学院
学校法人 専門学校 東京ビジュアルアーツ
(旧校名 東京写真専門学校)

案内書発送係

'96-6/ゲーメスト

入学案内書を無料でお送りします。必要事項を記入してください。

住所	〒□□□-□□		都道府県
フリガナ		男・女	年 月 日生
氏名			☎市外局番( ) −
高校名	立	高校	学年・既卒

希望する学校を○印で囲んでください。

ⓐ東京デザイナー学院
ⓑ東京デザイナー学院名古屋校
ⓒ大阪デザイナー専門学校
ⓓ札幌デザイナー学院
ⓔ東京ビジュアルアーツ(旧校名 東京写真専門学校)
ⓕ名古屋ビジュアルアーツ(旧校名 東京写真専門学校名古屋校)
ⓖビジュアルアーツ専門学校 大阪 (旧校名 大阪写真専門学校)
ⓗ九州デザイナー学院 ⓘ神戸デザイナー学院

学校法人 専門学校 東京デザイナー学院

学校法人 専門学校 東京ビジュアルアーツ

(✂キリトリ)

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

7582

差出有効期間
平成9年4月
30日まで
(切手不要)

150-00
042

東京都渋谷区東
2-29-8

アミューズメントメディア総合学院 行

ゲーメスト ⑥

フリガナ	〒( )		
現住所	都道府県		
		TEL ( ) −	
フリガナ		年令	
氏名	男 女	(才)	
フリガナ		在学生	既卒生
出身高校		学年	年卒

(✂キリトリ)

資料請求ハガキ質問項目

本科・夜間専科の中で興味のある学科に○をつけて下さい。
(2つ以上のときは、第一希望に◎)

本科(全日制)		
	ゲームクリエイター科 (2年制)	
	ゲームクリエイター研究科 (3年制)	
	企画シナリオライター科 (2年制)	
	マルチメディアクリエイター科 (2年制)	
	CGアニメクリエイター科 (2年制)	
	アニメーター科 (2年制)	
	声優タレント科 (2年制)	
	コミック科 (2年制)	
	ノベルス・ライター科 (2年制)	

実践夜間専科 (19:00〜21:30)		
	ゲームクリエイター専科	
	ゲームクリエイター基礎コース (週1回/6ヶ月)	
	ゲームプログラムコース (週2回/1年制)	
	CGクリエイター専科	
	マルチメディアクリエイター専科 (週1回/6ヶ月)	
	アニメーター専科 (週1回/1年制)	
	声優専科 (週1回/1年制)	
	コミック専科 (週1回/1年制)	
	ノベルス専科 (週1回/1年制)	

お友達でアミューズメントメディア総合学院の案内書を希望されている方がいらっしゃいましたらご紹介下さい。お友達のご自宅にも無料で案内書を送ります。(記入できる項目のみで結構です。)

フリガナ	〒( )	
現住所	都道府県	TEL (ー)
フリガナ		年令
氏名	男 女	(才)
フリガナ		在学生 / 既卒生
出身高校		学年 / 年卒

本科(全日制)志望学科	科
実践夜間専科志望学科	科

(✂キリトリ)

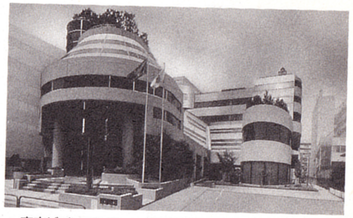
資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに対応しています■

ゲーム・CG・マルチメディア・音楽・アニメーション・映像の本格教育



▲東京デザイナー学院・お茶の水校舎


▲東京ビジュアルアーツ(旧)東京写真専門学校・四番町校舎

興味のあるコースに印を付けて下さい。(複数可)

東京デザイナー学院 DESION・ARCHITECTURAL・ANIMAE・FASHION

●ビジュアルデザイン科
□グラフィックデザイン
□コンピュータグラフィックス
□広告クリエーション
□イラストレーション
□コピーライティング
□編集デザイン
□絵本創作
□広報デザイン
□イベント企画

●建築デザイン科
□建築デザイン
□建築CAD

●スペースデザイン科
□インテリアデザイン
□インテリアCAD
□リビングデザイン
□ショップデザイン
□ディスプレイデザイン
□環境デザイン

●ファッションデザイン科
□ファッションデザイン
□アパレルデザイン
□スタイリスト
□ファッションイラスト
□テキスタイルデザイン

●工芸工業デザイン科
□工業デザイン
□工芸デザイン
□カーデザイン
□スポーツデザイン
□企画開発デザイン
□ファニチャーデザイン
□照明デザイン

●アニメーション科
□アニメーション
□コンピュータアニメーション
□ゲームクリエーター
□マンガ

東京ビジュアルアーツ VIDEO・SOUND・PHOTOGRAPHY・MASSCOMM

●音響学科
□サウンドクリエーター
□サウンドテクニック
□オーディオビジュアル
□コンピューターミュージック
□音楽ビジネス
□音楽イベント企画
□DJ・アナウンサー
□プロダンシング
□ダンスインストラクター
□ギタープレイヤー
□ベーシスト
□キーボード
□ドラム
□ヴォーカリスト

●映像学科
□放送芸術
□放送技術
□放送ディレクター
□映画芸術
□映画技術
□映画演出
□ライティングディレクター
□テレビCMプランナー
□テレビCM制作

●画像学科
□写真技術
□印刷技術
□コンピュータ映像
□コンピュータフォト
□マルチメディア

●マスコミ広報学科
□スポーツ誌編集
□音楽誌編集
□旅行誌編集
□モーターマガジン編集
□ジャーナリスト
□フォトジャーナリスト
□広報クリエーター

●写真学科
□コマーシャルフォト
□ドキュメンタリーフォト
□芸術写真
□風景写真
□肖像写真
□ファッションフォト
□スポーツフォト

(✂キリトリ)

資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに対応しています■

郵便はがき

料金受取人払

武蔵野局承認

8293

差出有効期間
平成9年3月
31まで
●切手不要●

180-00
123

東京都武蔵野市
吉祥寺北町1-2-12

ヒューマン
クリエイティブ
スクール　行

フリガナ 現住所	〒		
		TEL (　　　)　　—	
フリガナ 氏名		男・女	
高校名	立　　　高校　　　科		
	現　　年生	平成　　年3月　卒業見込・卒業	学校コード
希望進路先	専門学校、大学、短大、就職、その他(　　　　)複数回答可		

料金▶送料とも無料

ゲーメスト

資料請求はがき
ヒューマン クリエイティブ スクール

(✂キリトリ)

■資料請求ハガキ■
巻末のスクールガイドに対応しています

HUMAN CREATIVE SCHOOL

下記アンケートにお応えください。

Q1 将来、あなたの希望する職種を教えてください。

- □ゲーム企画者
- □ゲームプログラマー
- □グラフィックデザイナー
- □サウンドクリエイター
- □マルチメディアクリエイター
- □その他(　　　　　　　　)

Q2 次の言葉の中で、興味のあるもの3つをお選びください。

- □マルチメディア
- □エンタテインメント
- □インターネット
- □３Ｄポリゴン
- □コンピュータグラフィックス（ＣＭ、映画など）
- □新世代機
- □NINTENDO 64

学校説明会＆体験入学

6/16(日) 7/7(日) 7/28(日)
8/25(日) 9/29(日)

地方説明会 仙台 6/23(日)

当日こんなことができる！

ゲームプログラミング（Dos/V）
&
3Dグラフィックス（Mac）体験

（✂キリトリ）

郵便はがき

料金受取人払

蒲田局
承認
237

差出有効期間
平成10年6月
14日まで

1 4 4

東京都大田区西蒲田
6-36-11
西蒲田NSビル

アイマックス アカデミー
行

フリガナ		男・女	年令	
氏名				才
住所	〒			
電話番号	(　　　)			
学校名		中学 高校 専門学校 大学	年在学中 卒業済	

■資料請求ハガキ■

■巻末のスクールガイドに対応しています■

(✂キリトリ)

資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに掲載しています■

◆アンケートにお答え下さい。 資料請求ハガキ

1 あなたのなりたい職業は何ですか？（いくつでも）

1 プランナー　2 プログラマー　3 グラフィックデザイナー
4 サウンドクリエイター　5 営業マン　6 特にないがゲーム業界に入りたい

2 あなたがゲーム業界に入りたい、あるいはゲームクリエイターになりたい理由は何ですか？

1 ゲームが好きだから　2 ゲーム業界は成長企業だから
3 自分でゲームを創りたいから　4 人のやらない事をやってみたいから
5 コンピューター関連の業界に入りたいから
6 高収入　7 その他（　　　　　　　　）

3 ゲームスクールを選ぶのに重視する項目は？　重視する順番に番号をつけてください。

（　）学校の大きさ　（　）授業内容　（　）講師　（　）知名度
（　）就職　（　）設備　（　）友人がいる
（　）授業料　（　）学校がユニーク　（　）自宅から通学できる
（　）広告をよく見かける

4 パソコンは持っていますか？

1 はい　始めてから（　　）年　メーカー名、機種名（　　　　　　　　）
2 いいえ

5 他のゲームスクールとの併願予定はありますか？

1 はい　併願する予定校（　　　　　　　　）　2 いいえ

6 お友達で、ゲーム・パソコンに興味のある方がいらっしゃいましたらご紹介下さい。

フリガナ			TEL	
住　所				
フリガナ		男・女	年令	
氏　名				
学校名	学校		学年	

（✂キリトリ）

郵便はがき

150-00

（受取人）
渋谷区恵比寿南3・1・8・6GM

バンタン電脳情報学院
入学事務局 行

料金受取人払
渋谷局承認
6681

差出有効期間
平成9年3月31日まで

切手をはらずにお出しください

フリガナ
住所
〒（　　）
都・道・府・県
TEL（　　）　−

フリガナ
氏名
年令　才　男・女

フリガナ
学校名・学年
県立・市立・私立
学年　年　在学中・中退・卒業

'97年度案内書無料請求ハガキ

（キリトリ）

資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに対応しています■

郵便はがき

161-00

東京都新宿区
下落合一―一―八

学校法人 豊樹学園
東京コンピュータ
専門学校
入学事務局 行

料金受取人払
落合局承認
161

差出有効期間
平成10年6月
14日まで

●切手不要

'96 ゲーメスト

現住所
〒　−
フリガナ

氏名
フリガナ
性別　男・女
TEL　市外局番（　　）　−

学校名
国・公・立・市・私
都道府県
高校・短大・大学

課程
科
年生
卒業19　年
（卒業見込・卒業）

（キリトリ）

VANTAN DENNOH INTELLIGENCE COLLEGE

★参加希望のイベントは、右の記入欄に○印か必要事項を記入して下さい。

	記入欄
学校説明会 当学院に興味がある方を対象に学校説明会を開催しています。内容は、各コース別のカリキュラム、入学試験の内容など当学院に関すること全てです。各業界への展望や就職についてもご説明します。希望日時（日曜を除く）をご記入下さい。	月　日　時から
一日体験入学 バンタン電脳情報学院では、毎月一日体験入学を開催しています。各コース毎に行いますので、参加希望の方は、右の欄に希望コースを記入して下さい。	
模擬試験（入学試験対応） 成績優秀者は本試験時に受験科目が免除されます。入学試験の傾向を知るためにも、是非受験してみては如何でしょうか。受験料は¥1000円です。	
傾向と対策（入学試験対応） 模擬試験当日に直前対策講習が受けられます。また、結果は即日発行です。	
地区説明会 遠方の方々を対象にした地区説明会を行ないます。お近くの希望地区を記入して下さい。尚、詳しい会場・時間等は入学事務局までお問い合わせ下さい。	

★本校の専攻・コースで興味のあるものは、右の記入欄に○をつけて下さい。

ゲームクリエイト専攻	ゲームデザインコース	
	シナリオ＆ライターコース	
	ゲームグラフィックコース	
	ゲームプログラムコース	
コンピュータグラフィックス専攻	グラフィックデザインコース	
	コンピュータアニメーションコース	
マルチメディア専攻	ビジュアルクリエイトコース	
	デジタルサウンドコース	
昼間部4年制	ゲーム開発研究コース	

★お友達で案内書が欲しい方がいましたら御紹介して下さい。

フリガナ 住　所	〒（　　）　　TEL（　　）　―
フリガナ 氏　名	年令　　才　男・女
フリガナ 学校名・学年	県立・市立・私立 学年　　年　在学中・中退・卒業

本校に興味のある方は、このハガキで。

（✂キリトリ）

資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに対応しています■

資料請求はがき　アンケートにお答えください

1. 興味のある学科に✓を付けてください。

- □情報処理科（2年制）
  プログラマ・システムエンジニア・マルチメディアエンジニア
- □情報処理科（3年制）
  ゲームクリエイティブ・コンピュータグラフィックス
- □情報マスメディア科（3年制）
  コミュニケーションデザイン
- □情報ビジネス科（2年制）
  情報ビジネス
- □情報音楽科（3年制）
  音楽マルチメディア

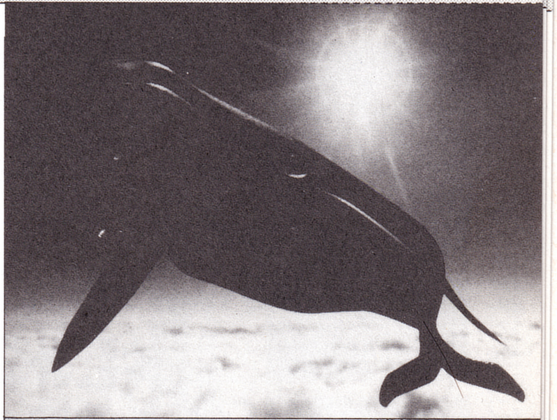
2. 体験入学会　学校見学会

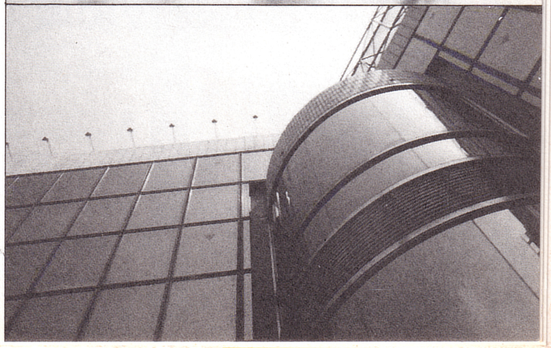
体験入学会 (10:00～15:00)	7/13(土)、24(水)、31(水)
	8/4(日)、7(水)、18(日)、21(水)、25(日)、28(水)
学校見学会 (13:00～16:00)	9/1(日)、8(日)、15(日)、22(日)、29(日)
	10/6(日)、13(日)、20(日)、27(日)
	11/10(日)、12/1(日)、15(日)、1/12(日)、26(日) 2/9(日)、23(日)、3/1(土)、8(土)、15(土)、22(土)

希望日〈　月　日　頃〉

★お問合せは ☎ 0120-033227まで

（✂キリトリ）





資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに対応しています■

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

2786

差出有効期間
平成10年6月
14日まで

●切手不要

101-00
006

東京都千代田区
三崎町3－4－9

東京アニメーター学院
行

◆入学案内書無料請求ハガキ◆

住所	〒		
フリガナ		男・女	☎市外局番(　　)
氏名			
学校名	立　学校　学年:		

GAMEST 96615

裏面の記入にもご協力お願いします。

(✂キリトリ)

郵便はがき

料金受取人払

本所局承認

332

差出有効期間
平成9年4月
30日まで
切手不要

130-□□

東京都墨田区太平2-5-7

カルチャーブレーン
コンピュータアート学院

学院事務局　行

フリガナ	〒(　　)			
現住所	都道府県			
		電話番号 ( ) －		
フリガナ		男・女	生年月日 年 月 日	年齢 歳
氏名				
職業・学校名		学年		

(✂キリトリ)

●あなたは本学院のどの学科に関心がありますか？（該当する学科に○印をつけてください）

	アニメーション科		漫画家プロ養成科
	アニメーション声優科		アニメキャラクター科
	コンピューターゲーム科		イラストレーション科
	エアーブラシ彩色科		漫画原作シナリオ科
	アニメーション美術科		コミック編集者養成科

●もしよろしければ、あなたのお友達を紹介してください。

住所	〒		
氏名		☎	
学校名		学年:	男・女



イラスト・生徒作品より

（✂キリトリ）

資料請求ハガキ

■巻末のスクールガイドに対応しています■

資料請求（体験入学申込み）ハガキ

アンケートにお答えください。

該当する項目に○印を、また記入欄がある場合はその欄に書き込んでください。

Q1 あなたは学校を選ぶ際に何を重視しますか？

a.授業内容　b.設備　c.授業料　d.知名度　e.各種制度
f.就職率　g.学習レベル　h.その他（　　）

Q2 修業年数はどれくらいを希望しますか？

a.3ヶ月　b.半年　c.1年　d.2年　e.3年　f.4年

Q3 学校で何を学びたいですか？

a.CG　b.3Dゲーム　c.キャラクターデザイン　d.ゲーム企画
e.プログラミング　f.サウンドクリエイト　g.ゲームプロデュース
h.グラフィックデザイン　i.デジタル映像　j.その他（　　）

Q4 本学院のどの本科に興味がありますか？

a.ゲームクリエイター本科　b.デザイナー本科
c.マルチメディア本科　d.研究課程

Q5 本学院の体験入学を希望しますか？
（毎月第2、第4土曜日実施予定）

a.はい（希望日：　月　日）　b.いいえ

Q6 御質問等、ありましたらお書きください。

［　　　　　　　　　　　　　　］

★御協力ありがとうございました。

※入学相談、質問等お受けいたします。
電話相談室　☎ 03-3829-0867
カルチャーブレーン
コンピュータアート学院

（✂キリトリ）

代々木
アニメーション学院



ゲーム関連学科
CGアニメ・ゲーム科

〒151　東京都渋谷区代々木１－20－３
TEL　0120－310－042
最寄駅／JR代々木駅から徒歩１分

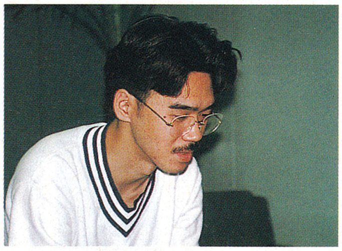
代々木と聞いて人は何を連想するだろう。国立競技場？代々木ゼミナール？ノン。代々木といったらやはり代々木アニメーション学院だろう。

今回おじゃましたのは、その名の示すとおり代々木に拠点をおく代々木アニメーション学院。もはや代アニのほうが通りがよいかもしれないほどメジャーな学校だ。

現在は、大阪、名古屋、福岡、広島、仙台、札幌、大宮と、全国に学校があり、そのすべてに今回紹介するCGアニメ・ゲーム科が設置されている。また、マルチメディア・クリエーター科もあり、ここでは動く3Dを主に映像と音響のコンテンツ技術の習得が可能になっている。

学校が近くにない場合でも希望する人「全員」が専用寮に入れるからその点は安心だ。しかも就職が決まれば卒業後も二年間は住み続けることも可能だ。

また突然のケガや病気にかかったときのために代々木アニメーション学院では学生と医療スタッフをホットラインで結んでいるから、一人暮らしでも安・心・だ！



講師の山下さん。熱く語ってくれたぞ。



パソコンは一人に一台。熱気ムンムンな授業だった。

代アニってどんな感じ？

代々木アニメーション学院ではプログラミングの授業はあまり重視していない。なぜなら二年間という限られた時間の中でグラフィック、プログラム、サウンドといったさまざまな技術の習得は、「広く浅く」ならできるかもしれないが、プロとしてやっていくためには、傑出した技術を一つ持っていたほうが有利である、という考え方からだ。

では代々木アニメーション学院では一体何を重点的に学ぶのか。それはアニメーター教育のノウハウを生かしたアクションとグラフィックが中心になっているのだ。

授業の特徴はデッサンの講義があること。これは入学後一年を通じて行われる。また映像関係の授業では絵コンテの作成もあり、現在コンシューマゲームの世界でよく見られるムービータイプの組み立て方、演出などにも力を入れているぞ。

代々木アニメーション学院はさすが全国に学校があるだけに、そのネットワークは充実し、全校を継ぐ衛星放送も開始した。地方の学校だからといって決しておざなりではなく、東京で就職したい場合など責任を持って対応してくれるぞ。

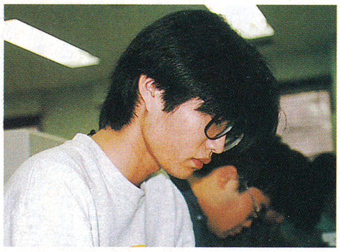
また、代々木アニメーション学院ではインターネットでのホームページを持っている。

アドレスは、
http：/www.cri.co.jp/yag_info/だ。

先輩に学べインタビュー編

ここで、今年CGアニメ・ゲーム科に入学した綿屋潤君に学校生活のいろいろなコメントをいただいたぞ。

数あるゲームスクールの中から、この学校を選んだ理由は何ですか？



今年入学した綿屋くん。これから2年間ガンバって下さい。

「ゲームの演出に興味があって、他の学校はその点でちょっと…プログラミング中心の学校が多かった中で、そういう演出面まで勉強できるのがこの学校だったんですよ」

では、この学校に入って正解だったと？

「そうですね。学校自体がアニメーション中心なので、絵コンテの作り方とか、そういった演出面を学ぶには最適ですね」

この学校にはデッサンの授業もありますが、高校の頃はなにか絵をやっていましたか？

「全然やってませんでした」

じゃあ結構つらいものがありますね。

「まあ、まだ最初ですから。これから一年間授業も継続的にありますし、不安はありません」

それではこれからゲーム業界、ゲームスクールに入ろうと思っている人に一言お願いします。

「学校に入ったあとも周りの人間は皆ライバルだという意識を持って、まじめに取り組んでほしいですね」

代々木アニメーション学院の卒業製作は3D

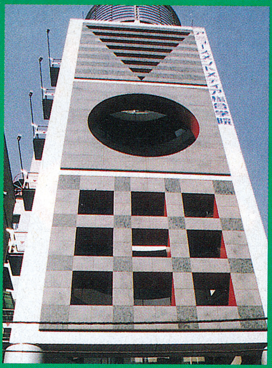
代アニといえばアニメーション。アニメーター科や声優タレント科などがある総合アニメ関連学校として有名なので、てっきりCGアニメ・ゲーム科の卒業作品も2Dアニメーションが主流なのかと思いきや現実は写真の通り、3Dグラフィック。

こんなところにコンシューマゲームによくある3Dムービーへの対応がなされていることがうかがえる。



卒業製作の３DCGグラフィック。
２年でここまでこられる！

アミューズメントメディア総合学院



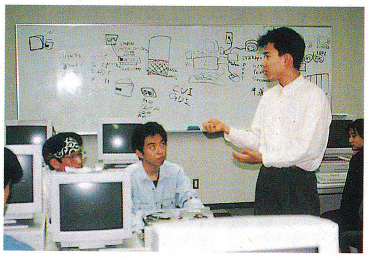
ゲーム関連学科
ゲームクリエイター科、ゲームクリエイター研究科、企画シナリオライター科、ＣＧアニメクリエーター科、ゲームクリエイター専科(夜間)

〒150　東京都渋谷区東２－29－８
最寄駅／JR山手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩５分、東急東横線「代官山」徒歩７分

アミューズメントメディア総合学院は今年で開校三年目。キャリアとしてはすでに十分なものがあるといえるだろう。
またフジサンケイグループとの太いコネクションはいろいろな面でバックアップが受けられるのだ。講師陣も第一線で活躍するプロフェッショナルが君を迎えてくれる。これはなにものにも代えられない大きな力となってくれるだろう。
夜間部があるということも大きなポイントとなるだろう。

先生お願いします

この学校のポイントはどんなところにあるんですか？
「そうですね、一年生のときは授業最優先ですが、二年生からは結構生徒の自主性にまかせています。メーカー等へのアルバイトを紹介しているのもゲーム業界というものをもっと知ってもらうため。またそれが就職にもつながるんです。授業で教えられることは、技術が中心になるので、いかに実践力を学ばせるかが大切ですね。ですから当校では入学して基礎の基礎を教えたら、すぐに実際に作品を作らせます。またこの過程は二年次での選択のときにも重要な役割をしていて、それぞれが自分にあっている特性を自覚させるためでもあるんです。専門学校に入るときにやりたいことが、実際、自分にあっているとは限りませんから」



DOS／Vを使った授業風景。

では、この学校の特色を一言で表すと？
「単なるゲームスクールというより、エンタテイメント指向の強いマルチエンタテイメントスクールといえますね」
アルバイトの紹介をしているといっていたが、具体的にどんなことをやっているか、学生達に話を聞いてみた。

生徒インタビュー

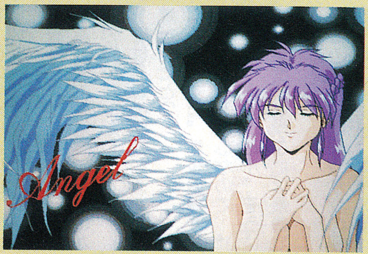
今どんなアルバイトをしているんですか？
「一年生のときから新人アイドルのプロモーションビデオの仕事をたまたま学校側から紹介してもらって今その仕事をやっています。
内容としては2Dのものと3Dのもの一作品ずつ。自分は3Dのほうをやっているんですが、納得できる内容になっていると思います」
「2Dのほうはわりとみんなで協力してやっています。原画を起こしてフォトショップで加工して。その点で学校で習ったフォトショップはよかったですね。
でも結局、学校で教えてくれることだけやっていればいいって訳じゃなくて、本当に自分から勉強していかなければダメですね」
新人アイドルのプロモーションビデオの仕事を紹介してもらえる。またそんな大変そうな仕事を二年生の時点で「できる」という点にこの学校のすごさを感じた。
では来年入学したいと思っている人に一言お願いします。
「大事なのは、学校まかせではなく自分で積極的にやること。学校を利用するくらいの気持ちで！」
「本当にこの業界に入りたい人は、まずは自分の進みたい方向を決めるべし。そこからがスタートだ！」
ただ教えるだけではない。技術よりも実践の場を大事にする、この学校はそのための



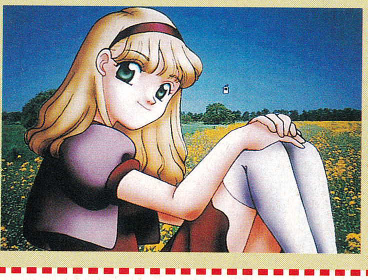
休み時間はここに集合。強い味方でもあるのだ。

拝見、卒業製作

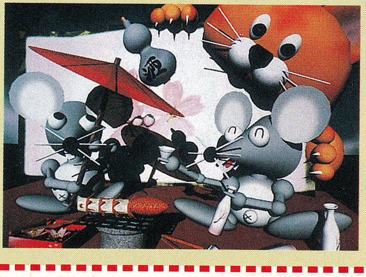
どんな学校にも卒業製作はつきものである。二年間もしくは三年間の学習の成果がここで試されるのだから、当然気合の入り方も違うだろう。
しかし、自分の作品や仲のよいチームの作品なら見ることもできるだろうが、すべての作品を見ることはなかなかできないだろう。
けれどもアミューズメントメディア総合学院では、それを可能にしている。どのような方法をとったかというと全作品を一枚のCD-ROMに納め卒業生全員に配ったのである。
数多くおさめられた作品はマッキントッシュ、PC-98、DOS／Vと多機種にわたる。
その中でも目を引いたのがジャンルでいうとエデュテイメント、幼児向け教育ソフトがあったこと。なぜ目を引いたかといえば、他の作品はあくまでゲームであったのに対して、この作品は自由な発想で作られているように感じたからだ。
また、3DCGの中にも秀逸なものが多く、ゲームの世界でも今、3Dポリゴンものがアーケード、コンシューマを問わずうけている中、このような技術は、ゲームメーカにも非常に受け入れられやすいといえるだろう。



2Dもいい感じ。



君にもできる！



3DCGもレベルの高い仕上がりになっている。

デジタル エンタテインメント アカデミー

ゲーム関連学科
クリエイティブスペシャリスト養成科（2年制）
プロフェッショナルデザイナー養成科（3年制）

〒170　東京都豊島区北大塚3－32－4
OBCビル
最寄駅／JR山手線大塚駅北口より徒歩5分



エニックスゲームスクールが5月17日から名前も新たにして「デジタル　エンタテインメント　アカデミー」として誕生した。なぜ名前が変わったのか。それは今までは、その名の通りエニックスが100パーセント出資で学校を経営していたのだが、今回新たに10社が資本参加することになったからだ。

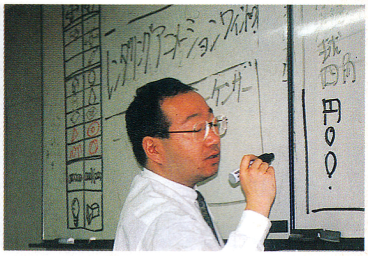
その資本参加した会社を眺めてみると…株式会社アトラス、株式会社カプコン、株式会社光栄、コナミ株式会社、株式会社コンパイル、株式会社スクウェア、株式会社タイトー、株式会社ハドソン、株式会社バンプレスト、株式会社マイクロキャビンと、今をときめく強力なゲームソフトメーカーばかりだということが理解できるだろう。

これは、技術革新の激しいマルチメディア時代に対応し、産学協同してデジタルエンタテインメント業界により多くの優秀な人材を輩出するためだという。

この変更は、現在在校している生徒はもちろんのこと、これから入学してくる生徒にとって大きな力になることは間違いないだろう。

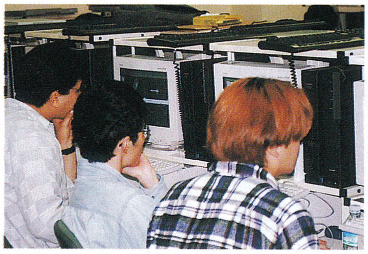
授業を見学!!

今回見学させてもらった授業は3DCG。マッキントッシュを使い3Dグラフィックの基礎に当たる部分の講義であった。



熱弁を振るう井原先生。

講義の内容はフラットシェーディングとグーローシェーディング、フォンシェーディング、レイトレーシングの違いについてを中心に、生徒側には実際に3Dモデルをつくらせ現実に即した形で授業が行われていた。



生徒のほうも真剣だ。

実際、生徒たちのつくった3Dモデルの中にはレベルの高いものも多く、しっかりとしたキャラクターができている人も多かった。

講義内容は非常にわかりやすく3Dに関する知識があまりない（例えば自分のような）人間でも大変興味深く聴講できました。

教えて生徒さん

カリキュラムの内容に満足していますか？

「知識は教えてくれますが、結局は自分から積極的に取り込まないと意味はないですね。でも、この学校に入学するまではパソコンにさわったことがなかった自分がこの一年でかなりいろいろできるようになりましたから、この点では役に立ちましたね」

この学校を選んだ理由は？

「エニックスという名前もありますが、他の学校とは違って、最初からコースが分かれているのではなく、一年生のときみっちり基礎を教えてくれるというところが要因の一つです」

学校からシビアな一言

「さまざまなメーカーが資本参加をするようになりましたが、これはゲーム開発のノウハウのサポートであり、出資会社に就職できるというわけではありません。常に実力第一だということは忘れないでください」

卒業制作拝見

最初の一年間で基礎を固めた生徒たちは二年目に「グラフィックデザイン」「プログラムエキスパート」「ミュージックコンポーズ」の各コースに分かれ企画から完成までゲームを制作することになる。

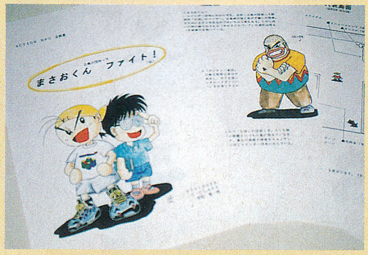
そうしてできあがったのが以下の作品である。ゲームを制作するに当たって、まず第一に考えなければならないのが企画、そしてそのゲームがどのように進行するのかを設定するそれぞれの設計書が必要なのはいうまでもないだろう。

卒業制作の一つである「STORYTELLER」もその流れの通り、綿密な企画書、基本設計書、機能設計書、グラフィック設計書、サウンド設計書が存在する。そういう過程を経てできたのが左のゲームである。

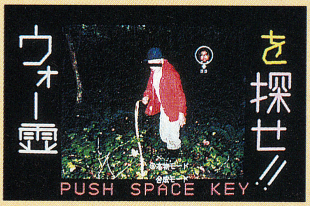


さまざまな過程を経てやっと一つのゲームが完成するのだ。

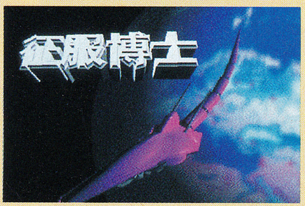
他のゲームを見てみるとどの作品もレベルの高い仕上がりになっていることがわかる。二年間の勉強の成果が確認できるのはもちろんのこと、これから勉強しようとする人にも大きな指針となるだろう。



カラーの企画書も存在する。



この卓越したセンス、さすがである。



3DCGが美しい「征服博士」。ネーミングがイカス。

東京デザイナー学院



ゲーム関連学科
●アニメーション科ゲームクリエーター専攻
昼間部２年制

〒101　東京都千代田区神田駿河台２－11
フリーダイヤル　0120－62－6006（入学相談室）
交通／JR総武線水道橋東口から徒歩５分

デザイン学校の大御所

デザイン系の学校では最も有名な学校のひとつ、東京デザイナー学院は、デザイン系専門学校の老舗であり、ほかの学校と比べると規模、設備、環境などが特に秀でているといえるだろう。

歴史が長いだけに科目もグラフィック、ファッション、工芸工業、建築など多種多様で、デザインに関わるものはほとんど網羅している。これだけ選択科目の多い学校は他に類をみないだろう。

学生寮も合計5カ所に設置されており、地方の人でも気軽に上京してこられるところもここの学校の強みだろう。



整頓されたコンピュータールーム。

デザインの基礎から学ぶ

さて、肝心のゲームクリエイター専攻のほうはというと、まず、カリキュラムが大きく1年前期後期と2年前期後期の4つに分かれている。

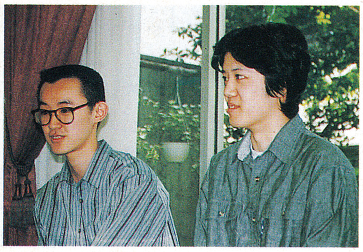
1年前期に色彩やデッサン、画材を使ったイラストなどのデザイン的な基礎をしっかりと身につけるカリキュラムになっている。

本格的にコンピュータを使った授業は1年後期から始まり、企画、シナリオ、コンピュータグラフィックなどから自分が得意とする科目を重点的に学んでいくことができる。

オールラウンドなクリエイターを育成

ここの学校のゲームクリエイター専攻の特徴としてまず挙げられるのは、プログラミングよりもシナリオやコンピューターグラフィックのほうに力をいれているところだろう。

また、コンピュータゲーム業界に限らず、あらゆる分野に通用するようなクリエイターを養成することを目指しているところがさすがデザインの学校だといえるだろう。



お話を伺った竹市宏さん（左）と高山竜太さん（右）。

在校生インタビュー

編　早速ですが、たくさんあるゲームスクールの中からここを選んだ理由を聞かせていただけますか？

竹　このゲームクリエイター専攻が新しくできたコースだから、ということとキャラクターを描くことをメインにやりたかったので、デザイン系の学校がよかったからです。

高　本当は美大のほうへ進みたかったんですが、ゲームのグラフィックもやりたかったからです。でも今はシナリオのほうが面白くなりましたけどね。

編　それでここの学校のゲームクリエイターコースに入学して、特にためになったこととか、入ってよかったなって思ったことはどんなことでしょうか？

竹　1年の時にデザインの基礎技術をみっちりやったことがよかったですね。今それが非常に役にたっているのを実感しています。

高　やっぱり絵の勉強が役にたちました。

編　このコースのカリキュラムで特に面白いと思う教科は何ですか？

高　シナリオのカリキュラムですかねえ。数点のイラストをみて、それを自分なりにつなげていってストーリーを作っていったりするカリキュラムなんですけど。他にも小説とか企画とかかわりと何でもありで楽しいです。

編　最後にこれからゲームクリエイター専攻を目指す人たちに一言お願いします。

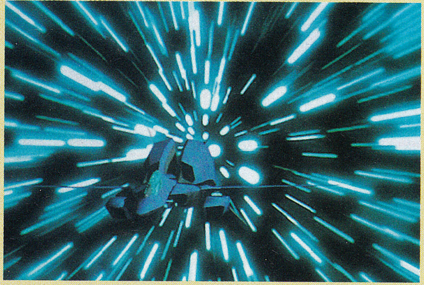
竹　ちゃんと自分のやりたいことを決めておいたほうがいいと思います。

高　初心者でも1から教えてくれるので安心してきてください。

編　ありがとうございました。

卒業生作品ギャラリー









ヒューマン クリエイティブスクール



マルチ メディアエンタテインメント課程
定員250名２年制
マルチ メディア３Ｄグラフィックス課程
定員100名２年制

〒180　東京都武蔵野市吉祥寺北町１－２－12
TEL　0120－37－9898（入学相談ホットライン）
最寄駅／JR中央線吉祥寺駅北口より徒歩10分
学校説明会＆体験入学　7/7（日）、7/28（日）、8/25（日）

ヒューマンクリエイティブスクールの秘密

開校7年目を迎えもはや老舗といった感の強いヒューマンクリエイティブスクールは各メーカーからの信頼も厚いという。

教育理念は「自學、自育、自創」。これは学校まかせの考え方ではなく、自らの積極性の重要さを3つの単語で物語っているのだ。

入学後は一カ月のオリエンテーションの後、プログラミングコースとグラフィックスコースに分かれて二年間をすごすことになる。自由選択で三年目に研究課程に進むこともできるぞ。

この学校は常任講師も多く、そのすべては実際の開発者である。また専門学校には珍しくクラス担任制をとっている。これは、講師と生徒との信頼関係もできやすく、生徒のよりよい部分を引き出しやすいという利点も持っている。



一人に1.5台夜の9時まで使用可能

また、ヒューマンクリエイティブスクールでは3Dグラフィック課程も独立して存在し、コンシューマーでポリゴンものが人気の今、メーカーからのニーズも多いという。

ヒューマンクリエイティブスクールはグラフィックとプログラムの部分を特に強化している。

なぜならゲームの企画やシナリオライターなどの職種の募集は多いとはいえず、現実的にメーカーが求めている職種は技術者たるプログラマーやグラフィックデザイナーだから、という考えに基づいているからである。この点でヒューマンクリエイティブスクールはきわめて方向性のはっきりしたスクールだといえるだろう。

直撃インタビュー

女の子が少ないと思われがちなゲームスクールにも少数ながらゲームクリエーターを目指す女の子がいる。そんな彼女たちにインタビュー。

森さんと吉村さんは現在2年生。

「ゲームと絵が好きだったから。なにかメーカーにおもしろがらせてもらっている感じがイヤで、それなら自分でつくってみたい、今度は自分がおもしろがらせてやる」という意気込みで入ってきた。

「今年一年かける卒業製作ではぜひとも格闘ゲームを作ってみたい。でも実際に格闘ゲームを作るのは難しいだろうなあ」

これは去年の実習で2Dのキャラクターづくりをやったからの考えで、わからないから難しそう、ではなくわかっているからこそ難しいことが理解できているという点に注目してもらいたい。



女の子が少ない中、私たちがんばってます。

そんな彼女たちもヒューマンクリエイティブスクールに入るまでコンピュータにさわったことがなかったそうだ。

この学校を選んだ理由は、カリキュラムが技術重視の実践的かつ、必要なものばかりであったという点。またパンフレットに全然女性が載っていなく硬派な感じがよかったからというお話も出た。

「知識より先に、どれだけゲームに対する思い入れがあるかです。女の子だからといって臆さないでチャレンジして欲しい」

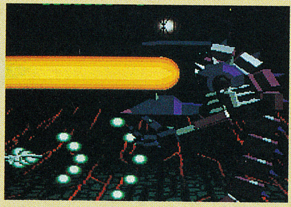
「ゲームがスキならこの学校に来て間違いない。どんどん飛び込んできて欲しい」

卒業製作レビュー

ヒューマンクリエイティブスクールでは、卒業製作発表会があり、その中から投票により優秀な作品が選ばれる。そこで今回は昨年度の卒業製作発表会で入賞した作品を紹介しよう。

まずは昨年度の卒業製作発表会で優勝した作品「ANGEL DIVE」。このゲームは、一見普通の横スクロールシューティングゲームに見えるが、実は自機から敵機まですべてポリゴンで構成されているというもの。

写真を見てもらえばわかると思うが、ボスキャラは結構大きくポリゴン数もかなり使っていると思われる。また、動きもかなり早く、しっぽ状の部分は多関節でこれもウニ動いていた。技術力としてはかなりのものがあると感じられる作品であった。



新しい形、ポリゴン横シュー。

次に紹介する作品は優秀グラフィック賞を受賞した「BOOK」。グラフィック賞を受賞しただけあってそのグラフィックはかなりレベルが高い。3Dグラフィック科のあるヒューマンならではだろう。



3Dがこれからの主流になっていくのだろうか?

そして最後は優秀サウンド賞を受賞した「DRAGON FANTAGY」。ぱっと見、グラフィック賞関係にも見えるが、これでサウンド賞というのだから、ほかに作品のグラフィックの質の高さがうかがえる。



こうしてみるとドット絵もまだまだいけるか?

これらの作品を見て、レベルの高さがわかってくれたと思う。読者のみんなにはどう映っただろうか。

アイマックスアカデミー



ゲーム関連学科
ゲーム企画制作本科
マネジメント&マーケティング本科

〒144　東京都大田区西蒲田６－36－11
西蒲田NSビル
TEL　0120－00－3261
最寄駅／JR・東急線「蒲田駅」より徒歩５分

まだ開校一年目のアイマックスアカデミー。しかし新しい学校だからこそ新しいことができるともいえるのではないだろうか。

現在ゲームスクールでは、パソコンが一人に一台ずつあるのが常識となりつつある。だがアイマックスアカデミーではあえて一人一台という体制をとっていない（専科に入ると一人一台）。なぜなら一人に一台の割合でパソコンを生徒に与えた場合、その瞬間から授業は生徒とパソコン、生徒と講師という一方通行になってしまう。それは隣に座っている人とでさえ、もしかしたら話さない、主張をしない、そんな状況になるかもしれないのだ。これは実際に開発の現場に出たとき、主張ができない人間になって人間関係を通すことができないのでは」という考えからだ。

また、この学校で行われているカリキュラムは昨年一年アイマックス本社の現在の開発者との綿密な打ち合わせのもとに組まれたものなので、全体的な指向としては非常に実戦的といえるだろう。


パソコンは基本的に二人に一台。

学生さんに聞いてみました

まず一人目は、昨年某ゲームスクールに通っていたという生徒だ。

某校をやめた理由としては「最初はプログラミングに興味があってプログラミング科を専攻したが、半年やってみて自分にあわないと感じた」からだそうだ。

「この学校は一年生の夏休み前までは全員一緒のカリキュラムで、選択するまでに時間的余裕があることと、いま一番興味があるマネジメント&マーケティング本科があったということがこの学校を選んだ一番の要因です」


この学校には大満足。某スクールを辞めた甲斐があったのか。

この学校のよい点はどんなところですか？

「前にいた学校はここより人数が多くて、授業の進行もはやくて結局ついていけなくてやめたんだけど、この学校はみんながちゃんと理解するように、ゆっくりやってくれるのがいいですね。入学する前にある程度技術がある人は他の学校でもいいかもしれないけれど、経験がないというならこの学校が一番いいと思います」

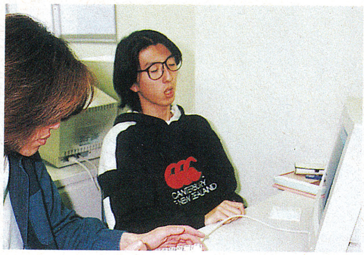
これからゲーム系の専門学校に進もうとする人たちに一言お願いします。

「まずは自分が何をやりたいかをはっきりさせること。あと専門学生は学校などに甘えがちだがそういった甘えを捨ててほしい。ゲームの専門学校にきたからといって必ずゲーム業界に入れるわけではないということをこの学校は教えてくれました」

二人目の彼はフリーターからの入学。

この学校のよい点は？

「パソコンを使っていろいろできること。入学前はパソコンに全然さわったことがなかったが、今は、こんなに簡単にできるとは思わなかったというか、覚える楽しみがありますね」


最初夜間の部を選んだそうだが、スタッフの説得で昼の部にしたそうだ。

専門学校に入ろうと思っている人に一言。

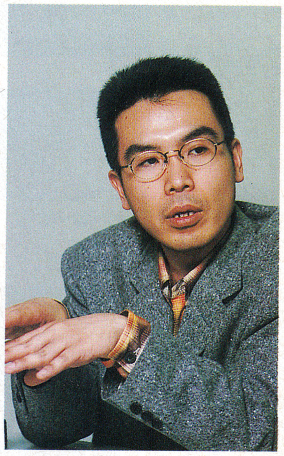
「本当にゲームが好きで、開発を絶対やりたいという人は入るべきだと思います。そのくらいの意気込みがないと、本当に一日休むとついていけなくなるので、まじめに取り組んでほしいと思います」

講師さんに聞いてみました

今回、清本先生にお話を聞くことができた。

講師になってから昔と今では専門学生の印象はどう変わりましたか？

「年々、考え方が甘くなっているような気がしますね。それはというとプランナー希望の人間が増えていることからいえるんですが、グラフィックデザイナーとかサウンド関係は毎年それほど増減はないんですが、前は多かったプログラマー希望者も減ってきて、プランナーの希望者が増えているんですよ。プランナーは一番大変な仕事なんですけど。まあプランナーに対する憧れみたいなものがあるんでしょうね」


熱っぽく語る清本先生。ゲーム業界の未来を案じていた。

これからの展望みたいなものはありますか？

「今、ゲームスクールがあるのは関東、しかも東京に集中しています。これを地方にもインターネットという形で広めていきたいです。こうしたことが業界の活性化につながると考えていますから。実際、今のゲーム業界は育てるという体制が一番不足していると思いますし、これを何とかしなければいけない時期にきていると思います」

ゲーム業界に進みたいと考えている読者に一言お願いします。

「ゲームクリエーターになりたいと思っている人は、ぜひともうちの学校にきてほしいですね。この学校はメーカーとのつながりから、いろいろバックアップもできますし、情報も早いです。あと、どんなに忙しいときでもコントローラーだけは放すな！」

バンタン電脳情報学院



ゲーム関連設置学科
ゲームデザインコース、シナリオ＆ライターコース、ゲームグラフィックコース、ゲームプログラムコース、ゲーム研究開発コース（４年制）

〒150　東京都渋谷区東３－22－４
TEL　0120－51－0505
交通　JR山手線、埼京線、営団地下鉄日比谷線
恵比寿駅東口より徒歩５分

幅広い学科と実践的な授業

主にゲームクリエイト、コンピュータグラフィックス、マルチメディアの3つの専攻から構成されているバンタン電脳情報学院の最大の魅力は、多彩なカリキュラムを兼ね備えた学科の豊富さにほかならない。たとえばゲームクリエイトでは、ゲーム系学科のあるゲームクリエイトでは、実際にゲーム制作を通じて、企画者、ディレクターを目指すゲームデザインコース、最終的にゲームシナリオ・雑誌のライターを目指すシナリオ&ライターコース、CGを自在に操り、グラフィック、キャラクターデザイン能力を養っていくゲームグラフィックコース、そして主にC言語のプログラム技法を学んでいくゲームプログラムコースと実に4つもの学科があり、生徒のニーズに幅広く応える形での体制が整っている。



パソコンも1人に1台は当たり前。さすがだね！

基本的にはどの学科も2年制で構成されている。ただし、もっと深く学びたいという人のために、4年制コースに編入することも可能。

さらに今年度から新設された4年制のゲーム研究開発コースは、プログラムから、企画・グラフィック制作、サウンドにいたるまでバンタンの各学科のカリキュラムをミックスさせたスペシャルコースである。要チェックだ！

なんと学校で就職試験を実施！

新しい時代が求める人材を育成すべく、バンタンはさまざまなイベントと充実した施設、環境を用意している。

毎年10月に行われる「バンタンEXPO」では、生徒が学生生活のなかで制作した作品を、学外へ向けて展示、発表している。日頃の学習に、キチッとした目的意識を見い出させてくれる有意義なイベントといえよう。

さらにこの「～EXPO」の発展形にあたるのが、毎年2月に行われる「バンタンクリエイターズフェス」だ。これは業界関係者を多数招き、在学中の成果を作品にしてコンテスト形式で発表していく画期的なイベントとして注目を浴びている。企画から運営までのすべてを生徒が主催し、大賞など各賞を受賞した作品には、招待企業からのスカウトや商品化といった申し出を受けることもあるというから驚きだ。

気になる就職面に関しても、バンタンは万全の体制を敷いている。

1年次の秋頃から卒業にいたるまで、1年半もの長い期間を通じて独自の就職スケジュールを展開。ガイダンスや模擬面接をはじめ、常に変化していく就職戦線に迅速に対応するよう努めている。

その中でも特に目を引くのが、学内企業説明会の開催だ。通常、企業説明会は企業が中心となって開催するものだが、なんとバンタンはこれを自分のところでやってしまうというから凄い！中にはバンタンの生徒のためだけの就職試験も兼ねて実施してくれる企業もあるという。すでにナムコ、タイトー、ゲームアーツ、バンダイ等10社以上の招聘実績をもつこの学内企業説明会。素晴らしいイベントだ。

すべてにおいてバランス良く、生徒主体の環境作りをモットーとしているバンタン電脳情報学院。生徒にとってこれほど頼もしい学校はないぞ！

卒業制作

先ほどもふれたように、バンタンは「バンタンEXPO」「バンタンクリエイターズフェス」などのイベント出展用として、1年ごとに作品を提出するカリキュラムをとっている。

ゲームデザインコースならゲームの企画書、プログラムコースならゲーム制作といったように、それぞれ各コースの適性に合った制作物を提出。これがイベントにて展示、発表されるわけだ。



ゲームグラフィックコース制作のカレンダー。

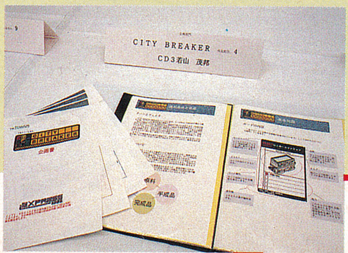
よって厳密にいうと卒業制作ではないのだが、逆にいえば、1年次の段階ですでに1つの作品を仕上げるだけの能力を身につけられるということでもある。この点を強調しておきたい。

ここに3点ほど紹介してみたが、いずれもクオリティの高い作品ばかり。しかもこの3つは1年生の時点で提出されたものというからなお驚きだ。もちろんイベント用のみならず、就職活動を行ううえでも作品提出は重要視される。そういう意味で、1年ごとに作品提出を必須とするカリキュラムは、きわめて実践的なシステムといえるだろう。

ちなみに昨年度のバンタンクリエイターズフェスで大賞を受賞した作品は、近々商品化される予定となっている。



ゲームプログラムコース制作のゲーム。アクションものだ。



ゲームデザインコース制作の企画書。プロ顔負けの力作だ！

東京コンピュータ専門学校



ゲーム関連設置学科
ゲームクリエイティブコース（プログラム専攻、企画&シナリオ専攻、グラフィック専攻、サウンド専攻）

〒161　東京都千代田区下落合1－1－8
TEL　0120－033227
交通　JR山手線、西武新宿線、営団地下鉄東西線高田馬場駅北口より徒歩3分

創立14年の歴史と重み

学生の街として名高い高田馬場駅。北口を降りてさかえ通り沿いに歩くこと3分。神田川をわたってその先にあるのが、東京コンピュータ専門学校だ。

まだ「マルチメディア」という言葉さえなかった1982年。そんな時代にいち早くコンピュータの重要性に注目し、以来、現在まで多くの実績とノウハウを築き上げてきた同校。設備の充実もさることながら、講師はすべて現役で活躍している方々ばかりなので、安心して授業に取り組むことができる。創立14年の歴史はダテじゃないぞ！

学習分野は主に、ゲームクリエイティブ、コンピュータ技術、マルチメディア、ビジネスの4つ。そのなかで最も気になるゲームクリエイティブについては、プログラム、企画、グラフィック、サウンドの4つの専攻に分かれている。

なんといっても嬉しいのは、このゲームクリエイティブが、3年制で学べる点だ。これは「2年では能力のある人とない人との差が縮まらない。3年制のほうが作品も多く作れるし、就職活動にもメリットとなることが多い」という、学校側の強い意向があってのものだ。じっくり時間をかけて技術を習得したいという人にはまさにうってつけといえるだろう。

また、どのコースとも、1年次の最初の半年間は共通カリキュラムとして、コミュニケーション技術やマーケティングなどの一般教養を授業に組み込んでいる。これによって、単にコンピュータの技術を覚えるだけでなく、社会人としての幅広い教養や心の豊かさをも同時に身につけていくことができるのだ。このへんも、人間性の育成に重点を置いた、同校ならではの特色といえよう。

共同制作による作品の充実

1年次の共通カリキュラムを終えると、それぞれが自分に合ったコースを選択していくのだが、ここからは共同制作という形態での授業が核となっていく。

たとえばゲームクリエイティブなら、1つの作品に対して、各専攻ごとに数人ずつの編成によるプロジェクト・チームを発足させる。プログラム専攻なら主にゲームのプログラミングを、グラフィック専攻ならキャラクターのデザインからタイトル画面、背景にいたるまですべてのグラフィックを、企画専攻ならゲームのストーリーから設定までをといったように、それぞれの専攻で培ったものを1つのゲームに結集していくのだ。つまり、実際の制作現場と同じ感覚でゲームを作っていくのである。



「みんなで作るのが一番楽しい」と、彼らは口々にそう答える。



これはゲームクリエイティブ・グラフィック専攻の授業風景。

当然、グループで作業していく以上、人と人との関わり合いも重要になってくる。これが意外に難しいのだ。最初のうちは意見のぶつかり合いもあって、グループを組ませてもすぐに空中分解してしまうらしい。それでも3年生ぐらいになると、しっかりとした協調性を身につけ、良い作品を仕上げてくるという。

ここで先ほども書いたように、人間性の育成を掲げる同校の理念が改めてクローズ・アップされてくるのだ。どんなに技術力が優れていても、自分ひとりではゲームは作れない。それぞれのセクションとコミュニケーションを円滑に図り、人間関係がうまくいくことによってはじめて連帯感が生まれ、しいては素晴らしいゲームの開発へとつながっていくのである。

東京コンピュータ専門学校は、そういう細かい部分まで視野に入れて、カリキュラムを組み立てている。社会人として、人間として、何が必要なのか、何を学んでいかなくてはいけないのか。専門学校であって、専門学校でないような…そんな気がするのは気のせいだろうか？いずれにしても生徒たちがのびのびと授業に取り組んでいたのが印象に残っている。

百聞は一見に如かず。まずは学校説明会、体験入学会などにぜひ足を運んでみよう！

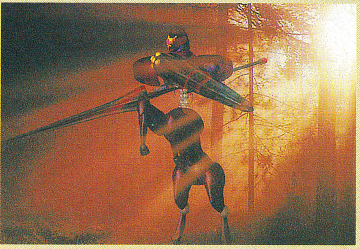
卒業制作

1年次の後半から、半年ぐらいをメドとして、グループ単位で共同制作を行っていくのが同校の基本スタイルとなっているが、もちろんそれぞれのコースごとでも、個別に制作物を作っている。

その中でもコンピュータグラフィックでは、最近企業内におけるCGデザイナーのニーズも高まってきているせいもあってか、同校でも非常に人気の高いコースとなっている。これはゲーム業界に限らず、広告、建築、アーティスト等、さまざまな分野において活躍できるチャンスを秘めているからだと想像できる。

ここに紹介したCGも、コンピュータグラフィックの在校生が、このゲーメスト付録「ゲームメーカー就職最前線」のためにと、自主的に制作してくれたものなのだ。このあたりにも、生徒の作品に対する意気込みが、ひしひしと伝わってくる。

ゲームクリエイティブからも、魔法使いをテーマにしたシミュレーション形式のゲームをいただいたのだが、こちらもなかなか独創的な作品に仕上がっている。ゲームシステムもさることながら、説明書についていたアイデア満載の魔法一覧表には、目を見張るものがあったぞ。



この付録のためにわざわざ作ってくれた、気合満点のCGだ。

東京アニメーター学院

ゲーム関連学科
コンピューターゲーム科

〒101東京都千代田区三崎町３－４－９
TEL03－5276－1511
交通／JR総武線水道橋駅西口より徒歩１分



自分にあった教科を選択

東京アニメーター学院といえばアニメ、漫画、声優、イラストレーションなどのアニメ系専門学校の大御所。この東京アニメーター学院のコンピューターゲーム科の特色は、豊富な経験を持つアニメーション技術のノウハウと、最新、かつ豊富な設備を駆使し、初心者でも基礎から叩き込んでくれる。

プログラムやグラフィックなどのコンピュータを使ったカリキュラムのほか、デッサンや画材を使ったイラスト、色彩などのデザイン的な授業など、バリエーションに富んだ内容になっている。またフォトショップを使ったデザイン、3Dアニメーション、クライアントへの企画プレゼンテーションなども行われている。

また、授業も後期のほうになると、企画、グラフィック、プログラムの3つの教科に完全に分かれるため、本当に自分のやりたいとする科目を選択することができるのも魅力だ。


東京アニメーター学院コンピューターゲーム科２年生　的場　建さん


東京アニメーター学院コンピューターゲーム科２年生　神田　毅さん

生徒の自主性を重視

コンピュータを使った授業のほうはというと、CGアニメーションなどの授業ではかなり高度な技術も学べ、さすがアニメーションの学校と唸らせるものがある。

この学校の面白いところは、生徒の自主性を特に重んじているところである。授業時間外でも教室の使用は自由で、いつでも自分の使いたい時に好きなだけ学校の機材が使える。自分でマシンを持っていない人には嬉しい限りだ。

また、クラス編成も少人数にまとめられており、生徒と先生がほとんどマンツーマンで授業を受けられるので、自然と実力が身に付くというものだ。

強力なバックアップ体制

設備も充実しておりマッキントッシュ、DOS／V、PC98、ゲートウエイなどの最新マシーンが揃っている。もちろん、生徒1人に1台はあたりまえだ。さらに、生徒の製作する作品に必要と思われる機材などは、学校側が積極的に購入してくれるので、やる気のある人にとってはかなり美味しい学校だろう。

また、3Dアニメーションや、CG集、オリジナルゲームなどを製作するときに、グラフィックを他の学科の生徒に協力してもらうことができるのも東京アニメーション学院ならではの強みだろう。

在校生インタビュー

編集部（以下　編） 早速ですが、お2人がここの学校に入学しようと思ったのはどういった理由ですか？

神田　毅さん（以下　神） もともと絵の学校のほうに進みたかったんですが、ゲームとかにも興味があったんでここの学校に来ました。

的場　建さん（以下　的） 他の学校と見比べてみて、総合的に一番良さそうな感じがしたんでここの学校にしました。


少人数のクラス編成。

みんなと一緒にやれるのが楽しい

編 ここの学校に入学して良かったと思うことは何ですか？

神 う一ん、CGやプログラムだけじゃなくて、3Dアニメとかもやっていることですかね。それと時間外でも機材が自由に使えるんで、自主制作がいつでもできることですかね。

的 同じような趣味を持った仲間に恵まれたから、お互いに刺激しあえて、いろんな知識を吸収できたことかな？やっぱり自分が成長しているなって実感がありますから。

編 今、実際に何か作っている作品とかはありますか？

的 去年から、グラフィッカーとプログラマー3人ずつとでRPGを作っています。

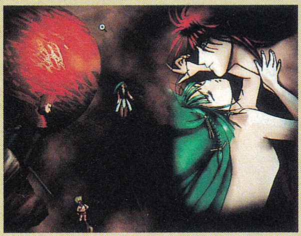
編 最後にこれからこの学校に入学しようと思っている人たちに一言お願いします。

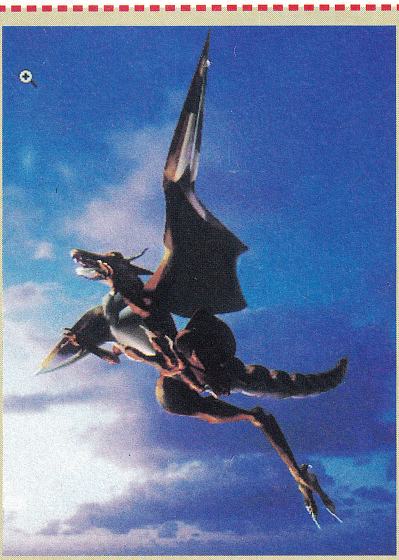
神 何事も自分のやる気しだいだということを、覚悟しておいたほうがいいですね。

的 まだできたばかりの新しい科だし、先生たちと一緒にやれて楽しい所です。

編 ありがとうございました。

在校生CGギャラリー







カルチャーブレーン コンピュータアート学院



ゲーム関連学科
ゲームクリエイター本科、デザイナー本科、マルチメディア本科、研究課程（各本科修了後1～2年間）

〒130　東京都墨田区大平3－11－9
TEL　03－3829－0867
交通　JR総武線錦糸町駅北口より徒歩5分

本物が教えるプロ養成機関

コンシューマ機で長期にわたって大ヒット作となっている「飛龍の拳」シリーズでおなじみのカルチャーブレーンが、マルチメディア時代のゲーム業界プロ養成機関として、平成7年より専門学校を開校。その名も、カルチャーブレーンコンピュータアート学院。20年近く培ってきたカルチャーブレーンの開発技術をもとに、3DCGなどの最先端技術にいたるまで幅広く学習できるのだ。なんといっても、第一線で活躍しているメーカーのノウハウを学べるのはやっぱり大きな魅力。加えて、コンピュータ設備、プロの講師陣による指導、生徒のための環境施設・制度の充実と、まさにいたせりつくせり。

学科は、ゲームクリエイター本科、デザイナー本科、マルチメディア本科の3つに分かれている。卒業にいたるまでのプロセスとしては、1年次は主にコンピュータの基礎知識と社会人として必要な一般教養を主に学び、2年次からはそれぞれ自分に合った専攻（ゲームクリエイター本科なら、プログラム、企画、グラフィックなどの専攻。デザイナー本科ならCG、インテリアデザイン、雑誌編集デザインなどの専攻）を選び、より高度な専門知識を学んでいくといった感じになっている。

いずれも2年制だが、卒業したあともさらに突っ込んだ形で学習を深めていきたいという人のために、卒業後2年間の研究課程で学ぶことができる（希望者制）のだ。



まるでソフトハウスの一室みたい！これが少人数制の魅力だ。

この学校ならではの制度

これからゲーム系専門学校へ入学しようとしている読者にとって、一番気になるのはその学校ならではの特色といったものがあるかどうかという部分だろう。

その点でいうなら、この学校はオリジナリティにあふれているといっても過言ではない。いくつか具体的に挙げてみることにしよう。

●オープン授業の設置

授業についていけない生徒や、さらに意欲的に学習を進めていきたい生徒のために、授業時間外においての授業を開設。わからないことをわからないままにさせないよう、講師の方々がキミだけのために熱心に個人指導もしてくれるぞ。

●就職支援保障制度の実施

諸事情により、卒業までに就職ができなかった場合、本校では卒業後1年間に限り、無料の再受講、就職の相談、企業紹介などをひき続きとりおこなってくれるのだ。卒業したらハイ、それまで～でよということがないよう、学校側が卒業後もキミの進路をサポート。100%の就職率を目指しているのだ。



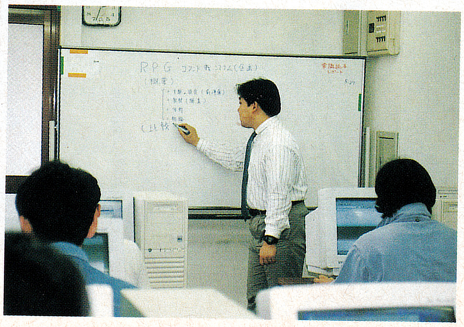
熱心に講義を聞き入る生徒たち。その眼差しは真剣そのものだ。

●少人数制による徹底指導

ふつう1クラスというと、30人～40人くらいで構成されるものだが、本校では少人数編成を採用。8～10人の生徒に対して1人の先生がつくようなスタイルをとっている。これは必要以上に生徒を集めることよりも、生徒一人一人が自分の持っている能力を100%生かす力を身に付けられるよう、それに適した人数の編成ということで編み出された独自のシステムなのだ。全員が一定レベル以上のノウハウを習熟できるよう生徒側の立場にたって常に考えている同校の基本姿勢がうかがえる。

以上のように、独創的なシステムと豊富な学習時間によって構成されるカルチャーブレーンコンピュータアート学院。「就職のための付け焼き刃的な能力ではなく、企業に入ってからでも即戦力となりうるような技術力と社会人常識の両輪を養成していきたい」と学院長も熱く語る。

実際メーカーを経営している本校だけに、その説得力は十分すぎるくらいだ。

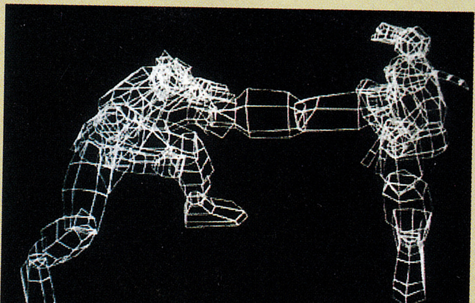


「RPGコマンド表」の企画についての講義中。面白そう！

卒業制作

卒業制作は、プロの新人もビックリ！なんと10Kバイト以上にも及ぶ高度なプログラム開発を各人が行っているのだ。このへんはさすがメーカーが開設した専門学校って気がするよね。

プロセスとしては、数人でプロジェクトを組み、まず予備研究から始める。各自がどの作業を担当するかを決めて、おおまかな仮設計にいたる。学習しながら覚えていくといった方法で、ある程度のところまでディテールができあがったら、いよいよ本格的な卒業制作の開始となるのだ。



最先端3Dポリゴン格闘ゲームの実習授業もあるのだ。

SCHOOL GUIDE 中綴じのハガキで資料請求できます。

夢のままでは終わらせない。そんなキミの明日を応援したい。

同じ夢を持つ仲間たちと、
第一線で活躍している講師陣に囲まれて、
夢に向かってホップ、ステップ、ジャンプ！

本科（全日制） 現場直結主義でクリエイターを養成

- ゲームクリエイター科（2年制）
- ゲームクリエイター研究科（3年制）
- 企画シナリオライター科（2年制）
- マルチメディアクリエイター科（2年制）
- CGアニメクリエイター科（2年制）
- アニメーター科（2年制）
- 声優タレント科（2年制）
- コミック科（2年制）
- ノベルス・ライター科（2年制）

実践 夜間専科 19：00から学べるプロへの近道

授業時間（19：00〜21：30）

- ゲームクリエイター専科
  - ●ゲームクリエイター基礎コース（週1回／6ヶ月）
  - ●ゲームプログラムコース（週2回／1年制）
  - CGクリエイター専科
- マルチメディアクリエイター専科（週1回／6ヶ月）
- アニメーター専科（週1回／1年制）
- 声優専科（週1回／1年制）
- コミック専科（週1回／1年制）
- ノベルス専科（週1回／1年制）



文部省認可（財）CG-ARTS協会認定CG教育校

アミューズメントメディア総合学院

〒150 東京都渋谷区東2-29-8 最寄駅／JR山の手線・埼京線・営団地下鉄日比谷線「恵比寿」徒歩5分 東急東横線「代官山」徒歩7分

学院資料の問い合わせ 0120-41-4600

中綴じのハガキで資料請求できます。

SCHOOL GUIDE

プロと同じ環境で学ぶ。



プロと同じ施設で学ぶ。
ゲームに関するあらゆるノウハウを持つ講師陣から技術を学ぶ。
プロとして必要な技術を無理なく身につけられる合理的なカリキュラムで学ぶ。
これが東京デザイナー学院／東京ビジュアルアーツのコンセプトです。



MODERN CONVENIENCES

パワーマック9500を完備したCG教室

PC-9821AP2を完備したゲーム実習室

ウエスティック、MCIのオーディオミキサーを完備したサウンドレコーディングスタジオ



ゲーム・CG・マルチメディア・音楽・アニメーション・映像の本格的教育



▲東京デザイナー学院/お茶の水校舎

- ●ゲームクリエイター専攻
- ●コンピュータアニメーション専攻
- ●コンピュータグラフィックス専攻
- ●マンガ専攻

他全34コース

- ●マルチメディア専攻
- ●コンピュータ映像専攻
- ●コンピュータフォト専攻
- ●コンピュータミュージック専攻

他全43コース



▲東京ビジュアルアーツ/四番町校舎

学校法人 専門学校 **東京デザイナー学院**

〒101 東京都千代田区神田駿河台2-11 0120-62-6006（通話無料）
（JR「御茶ノ水駅」下車、西口交番横入る600m）

学校法人 専門学校 **東京ビジュアルアーツ**

〒102 東京都千代田区四番町11 0120-64-6006（通話無料）
（JR「市ヶ谷駅」下車、日本テレビ角入る200m）

中綴じのハガキで資料請求できます。 SCHOOL GUIDE